RETURN TO ZORK

リターン・トゥ・ゾーク

日本語版

闇へのパスポート

ようこそ リターン・トゥ・ゾークの世界へ

あなたは『ゾーク』というテキストアドベンチャーを知っているだろうか？もし、知っているというのなら、あなたは相当古いゲームファンであることだろう。そんなゲームは知らないという人も、さして気にすることはない。なぜなら、『ゾーク』というゲームは、パソコン黎明期に誕生し、過去の遺産と言うべきソフトで、知らないほうが当たり前に近いのだから。

パソコンの黎明期に登場したテキストアドベンチャーというものは、画面に現われる文章を読み、想像力を働かせ、自分自身のテキスト入力によってゲームを進めるという、当時としては極めて画期的なシステムを持ったゲームジャンルであった。コンピューターを使わなければ成立しないという部分が、多くのコンピューターフリークを刺激し、このテキストアドベンチャーというジャンルは、その後一時代を築くことになったのだ。

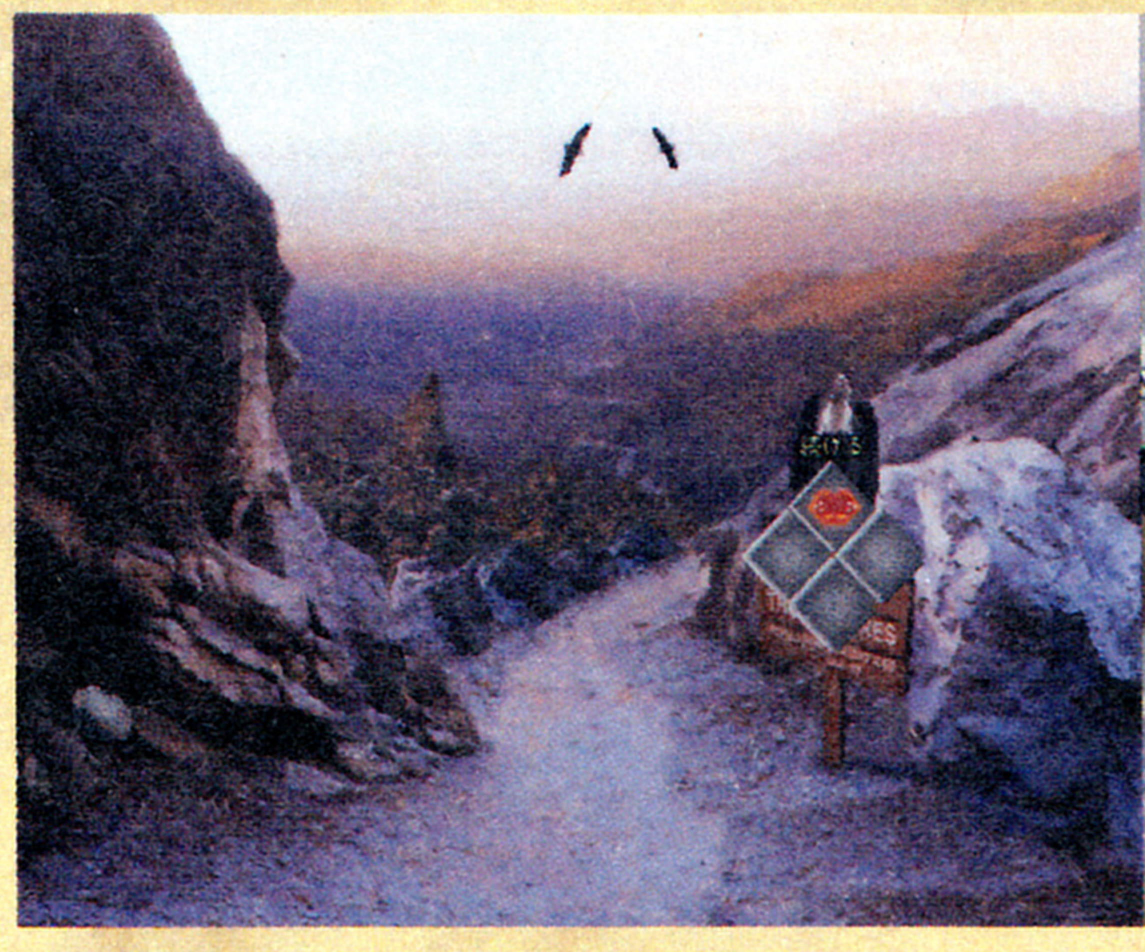
『リターン・トゥ・ゾーク』は、そんな、『ゾーク』の"物語"のエッセンスを残しながら、新時代のインタラクティブアドベンチャーゲームとして登場した。

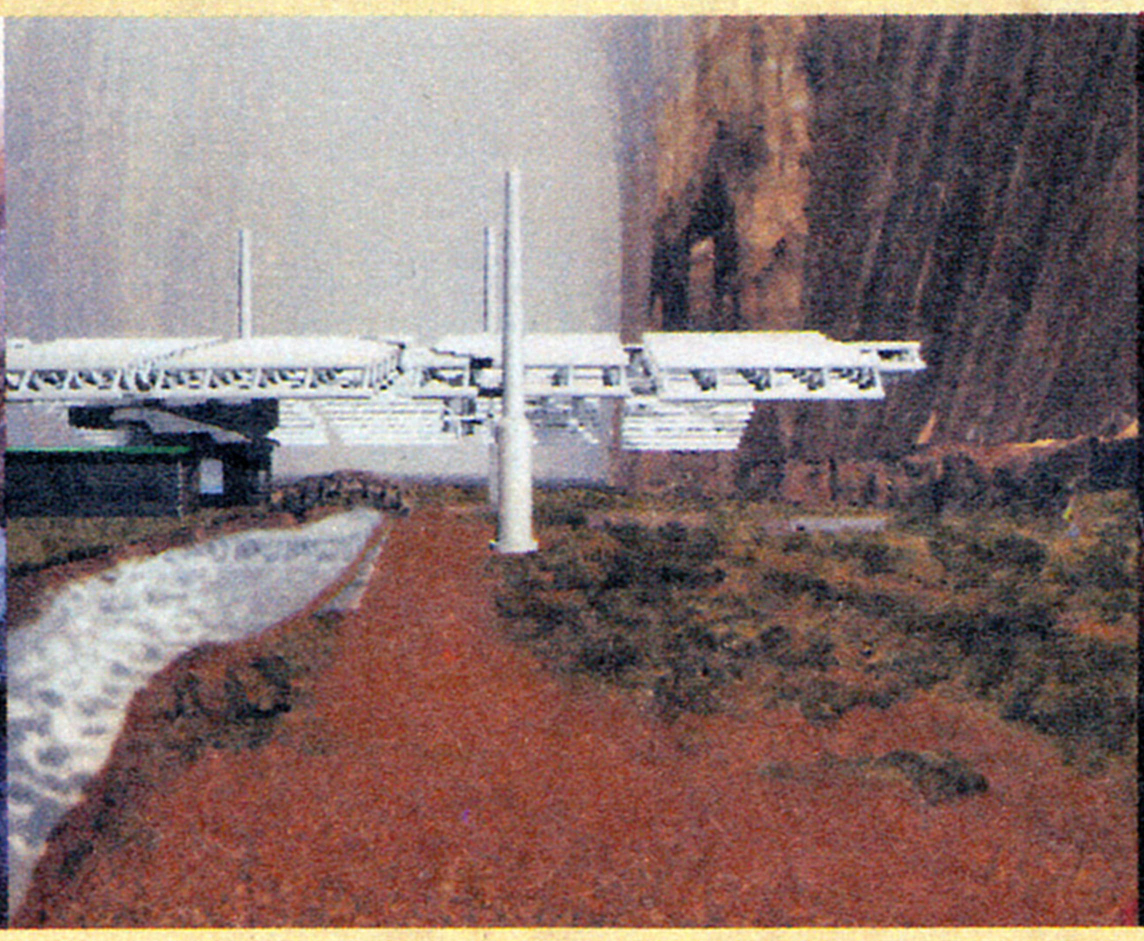
かつての『ゾーク』が、その時代での最先端のシステムを導入したのと同様、この『リターン〜』も今の時代の最先端のシステム、つまりCD-ROMを中心としたマルチメディアを包括して新たなゲームスタイルを作り出している。それは、ゲーム中に現われる動画であったり、洗練されたアクションインターフェースであったり、映画を思わせる重厚なオープニングとBGMだったりする。名前と世界観こそ『ゾーク』であるが、この『リターン〜』は、まったく新しいゲームとなっているのだ。

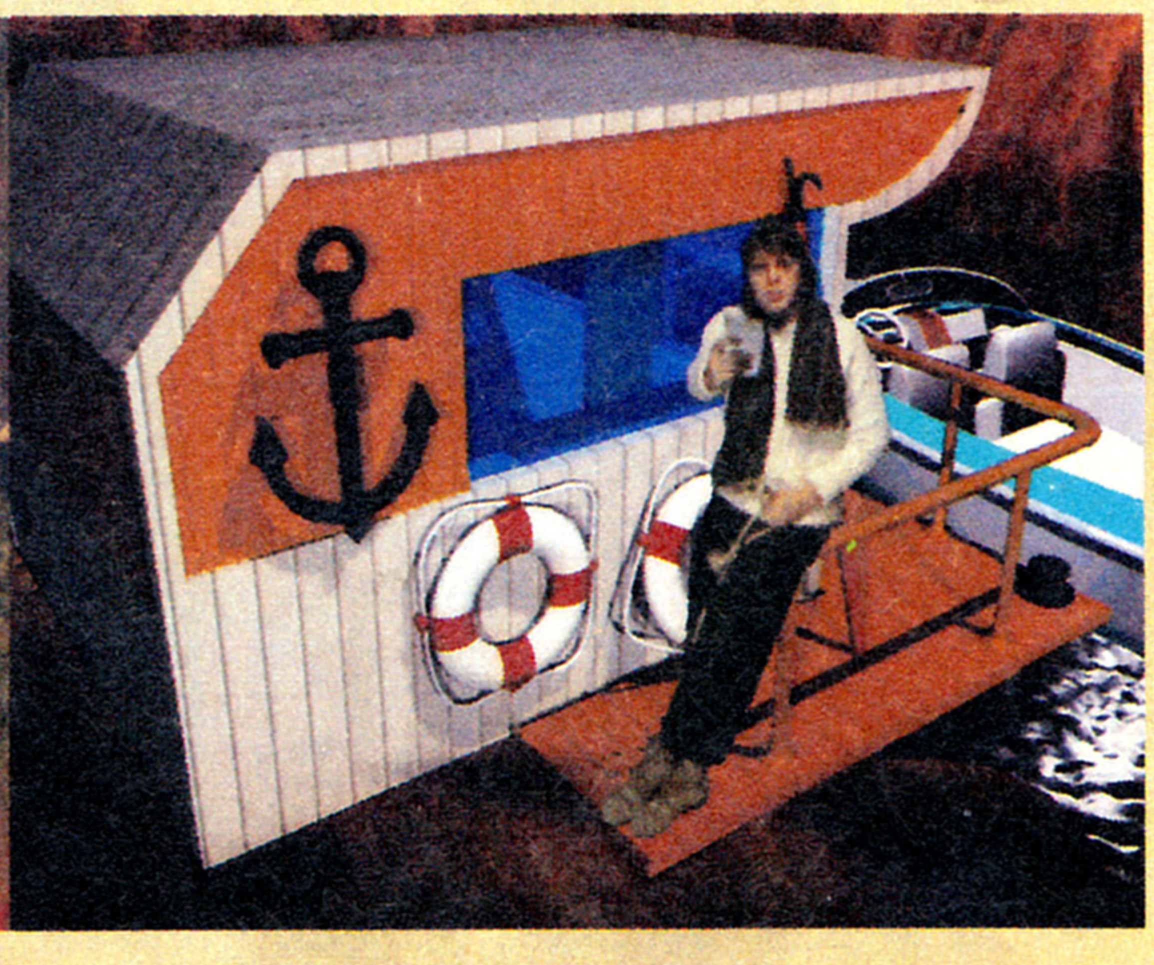
今回の付録、"闇へのパスポート"は、プレーヤーが、自分で考え、楽しめる範囲で冒険を手助けしてくれるはず。このパスポートさえあれば、『リターン〜』の持つゲームの未来形をストレスなく堪能することができるだろう。興味のなかった人も、これを機会にぜひ『リターン〜』に触れてほしい。

今あなたは一通の手紙を手にしている。これから冒険に旅立つにあたり、この闇へのパスポートが少しでも役立つことを切に願うばかりである。

©ボンカラー







編集部注：今回の付録はマッキントッシュ版をもとに作成しました。

冒険者の心得

冒険に出かけるにあたって、プレーヤーができることを確認しておくのは重要な作業である。ただただ闇雲にプレーを開始しても行き詰まることは目に見えているし、それじゃ情緒もへったくれもないじゃありませんか。アドベンチャーは、いかに感情移入できるかがポイント。自分のできる行動パターンをしっかり把握しておくことが大切だ。『リターン～』では、操作は極めて簡単になっているが、できることはかなりキメ細かい。アイテムを組み合わせてコマンドを増やすといった基本的なことは早めに身につけるように。

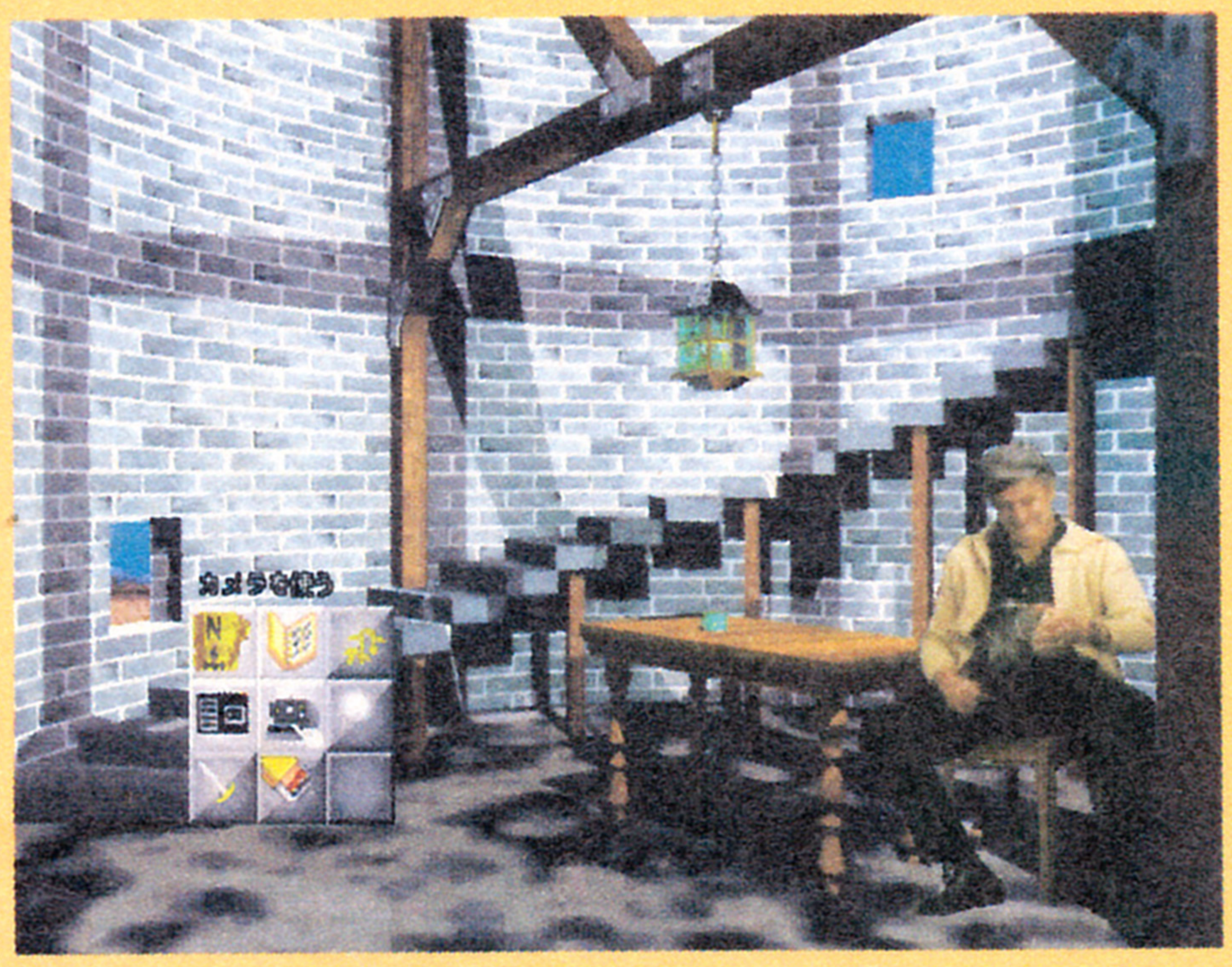
アイテムを手に持つことでコマンドを増やせ！

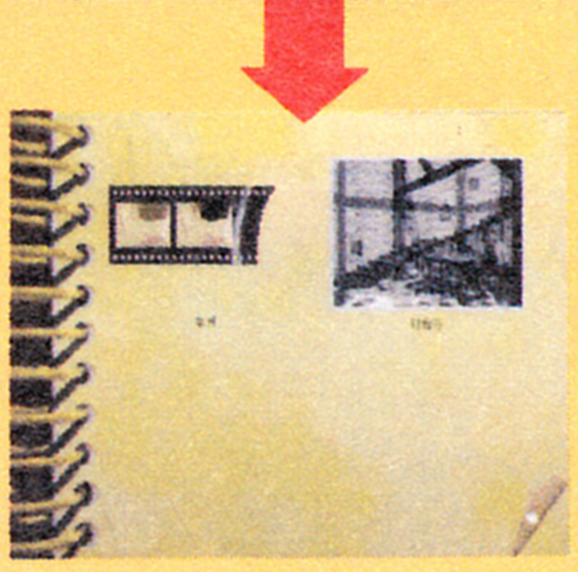
『リターン～』の最大の特徴が、このアクションインターフェースだ。ポインターの移動する場所に瞬時にインターフェースが現われるという、このユーザーフレンドリーな設計は、ゲームを軽快にプレーするのに非常に役立っている。

そして、このアクションインターフェースのもうひとつの特徴が、自分の持ち物と組み合わせることによってコマンドが増えること。通常、ポインターを移動した場所でできる行動も、自分の持ち物、つまり、ナイフやオーブを持ったままで取る行動とでは、コマンドの数に大きな差がでるのだ。持物を自在に使えるようになれば『リターン～』の世界は、さらに広がるのだ。

カメラを使って重要な場面を写真に

カメラを使えば人物や場所など、様々な物を撮影することができるのだ。旅の思い出としてアルバムに貼っておくのもいいが、人に写真を見せることによって、意外な展開を迎えることもある。怪しいと思った場所や人などは、写真に収めておくと後々役に立つはず。撮った写真はアルバムを開くことで見ることができる。





人と話すときは"顔色"をうかがうのが基本の基本！

人々との会話はアドベンチャーゲームの基本。とはいえ、こちらの出方しだいでは、相手も怒り出したり、興味を示さなかったりするのだ。場面場面で、相手の"顔色"をうかがい、こちらの"顔色"を変えてみよう。

重要な会話は録音が基本 何度も繰り返して聞いてみる

冒険の途中で出会う人との会話では、何かと重要なことをしゃべっていることが多い。従来のゲームならばメモを取っておくところだが、『リターン～』では、テープレコーダーを使って、録音しておくことができるのだ。早送りや巻き戻しも自由自在で使い勝手も良好。どの場所で録音したかといったノートもつけることができるので非常に便利だ。人となりさえ覚えていれば、いちいち同じような会話を聞きに移動したりすることもない。

また、ストーリーの展開上、どうしてもテープレコーダーを使用しなければいけない場面も存在する。いったいどんなときにどうしても必要になるのか？ それもおいおいわかってくるだろう。

ゾークの世界を旅する冒険家への手引き

ゾークの世界には、様々なワナが待ち受けている。これらのワナにはまることは、死を意味するのだ。このようなワナにひとりで立ち向かうのは、あまりにも危険すぎる。そこで諸君への手助けとして、冒険の序盤で注意すべき様々なポイントを、具体的にチェックしてみたぞ。

Check❶ 灯台

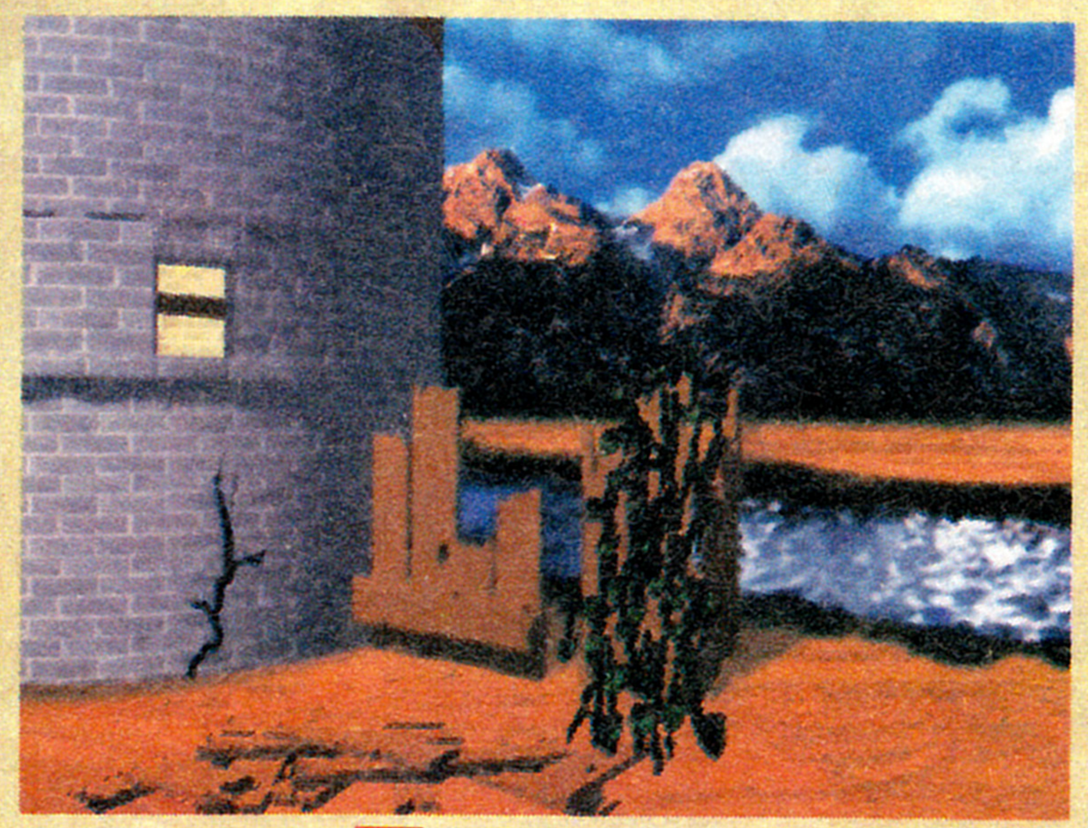
ハゲタカ谷へと続く道を南へ進んで行くと、前方に灯台が見えてくる。このとき、持っていたオーブに魔術師トレンバイルが映し出され、キミにある話をしてくれるハズだ。実はこの話の内容が、これから遭遇する生死の分かれ目をうまく切り抜けるための重要なヒントになっているぞ。このように、トレンバイルの話には重要なヒントが含まれていることが多いので、絶対に聞き逃さないようにしよう。

灯台のなかには灯台守りが住んでいる。彼は大変な臆病者で、キミをなかなか建物のなかへ入れてくれない。しかし、長い間ひとりぼっちで暮らしていた彼は、久しぶりの訪問者を追い返すにはあまりにさびし過ぎた。結局彼は、キミを灯台のなかへ入れてくれる。お礼に、タップリと彼の話を聞いてあげよう。重要な情報が手に入るぞ。

➡冒険を始めて最初に発見する建物が、この灯台だ。でも、灯台のあたりにあるはずの海は見あたらない。不思議な場所。

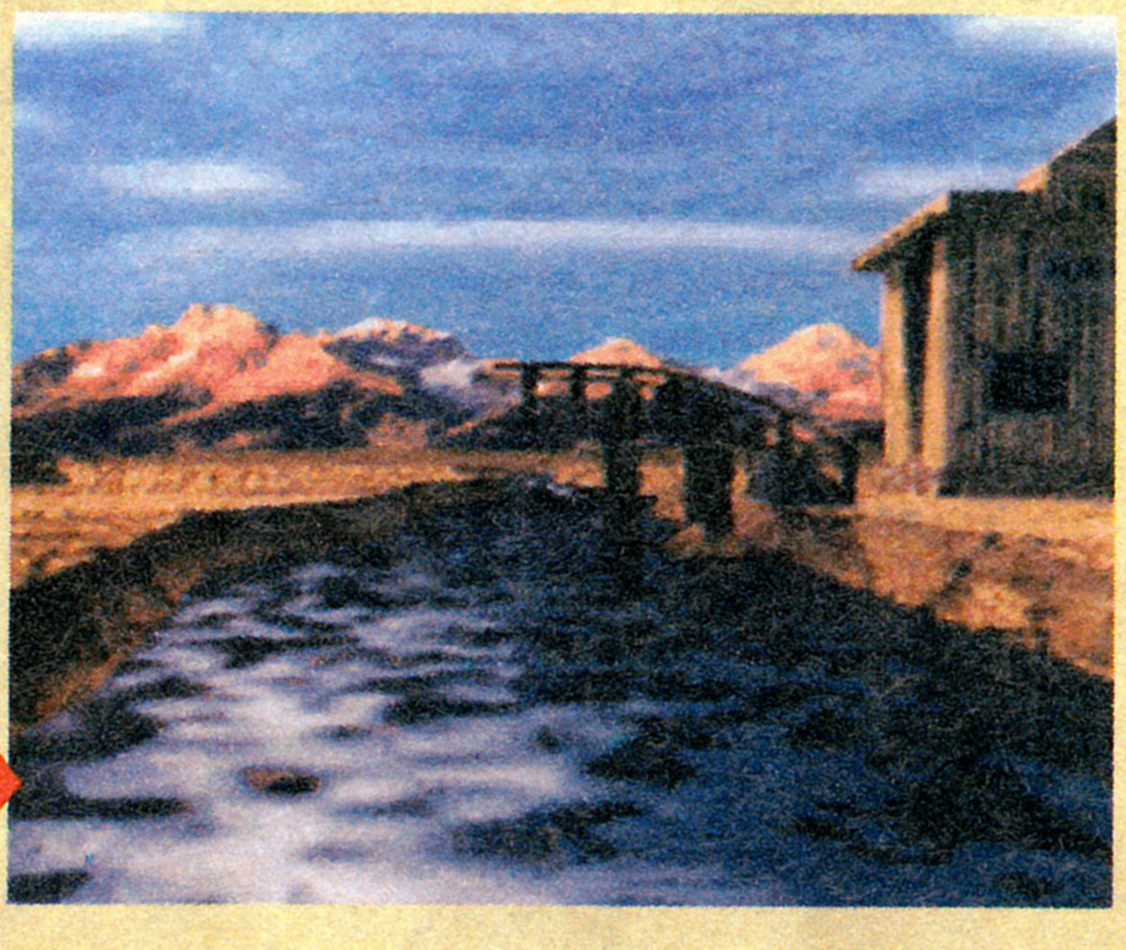
灯台守りから様々な情報を聞き出したら、灯台をあとにしよう。建物の脇にまわると、壊れたフェンスのある場所へ行き着くよね。このフェンスの向こう側には、川が流れているはずだ。この場所では、ツル草と木切れが見つかる。これらのアイテムをうまく使えば、川を有効に利用できるモノが作れそうだ。ただし、これを使ったが最後、灯台へは当分のあいだ戻ってくる手段がない。これを使う前に、灯台守から聞き逃がした内容がないかどうか、もう一度確認しておくことを忘れないでほしい。

さて、灯台からさらに南へ進むと、西シャンバーの町並みが見えてくるぞ。



➡この場所で手にはいるアイテムを使うと、新たなアイテムができあがる。これを使って、さらに冒険を続けよう。

舞台は西シャンバーへ!!



Check❷ 古い粉挽き場

➡西シャンバーにある橋に向かって左に入ったところに、この建物はある。中には男がいて、ひとり飲んでくれている。

粉挽き場というのは、小麦などの穀物を挽いて粉末にする作業を行なう場所だ。ここには、ミラーという名の男が住みついている。しかし、この場所にいるからといって、彼は小麦などを挽く仕事に従事しているというワケではない。どうやら、彼は四六時中ライ麦酒を飲んでばかりいるようだ。

単なる酔っ払いのように見えるこのミラー氏だが、実は彼はゲーム中で重要な役割を持つ。この男は、プレーヤーを突然消えてしまった東シャンバーへと導くことのできる唯一の人間なのである。したがって、この男とはねんごろになって損はない。では、どうするか。酒飲み相手なら、やはり酒を利用しないテはない。しかも、西シャンバーの町長のキャビネットには、この男の手による乾杯の儀式についてのファイルがあった。つまり、ミラー氏とはライ麦酒で乾杯して、仲よくなればいいのだ。

しかし、ライ麦酒には注意しよう。これは飲み慣れていない人間を一発でKOできるほど強い酒なのだ。そこで、みんなには、実際には1滴も飲まないで乾杯する方法を考えてもらいたい。なんとか空のグラスで乾杯をし、飲んでいるフリだけをするようにね。

フリをしながら乾杯を繰り返し、1杯飲む(？)ごとに、アイコンの中から〝鍵をもらう〟というコマンドを選び、実行してくれ。何杯か飲んで気分がよくなったミラー氏は、隠し持っていた鍵をくれるハズだ。

そうなればこっちのもの、相手が酔い潰れるまで、ライ麦酒を飲ませてしまえ。酔い潰れた男の足元には、秘密の扉が出現することだろう。そこから地下に降りると……、閉鎖されている扉が見えるハズ。その扉は東シャンバーへと通じているのだ。男にもらった鍵でその扉を開け、もうひとつのシャンバーの探検に乗り出せ！

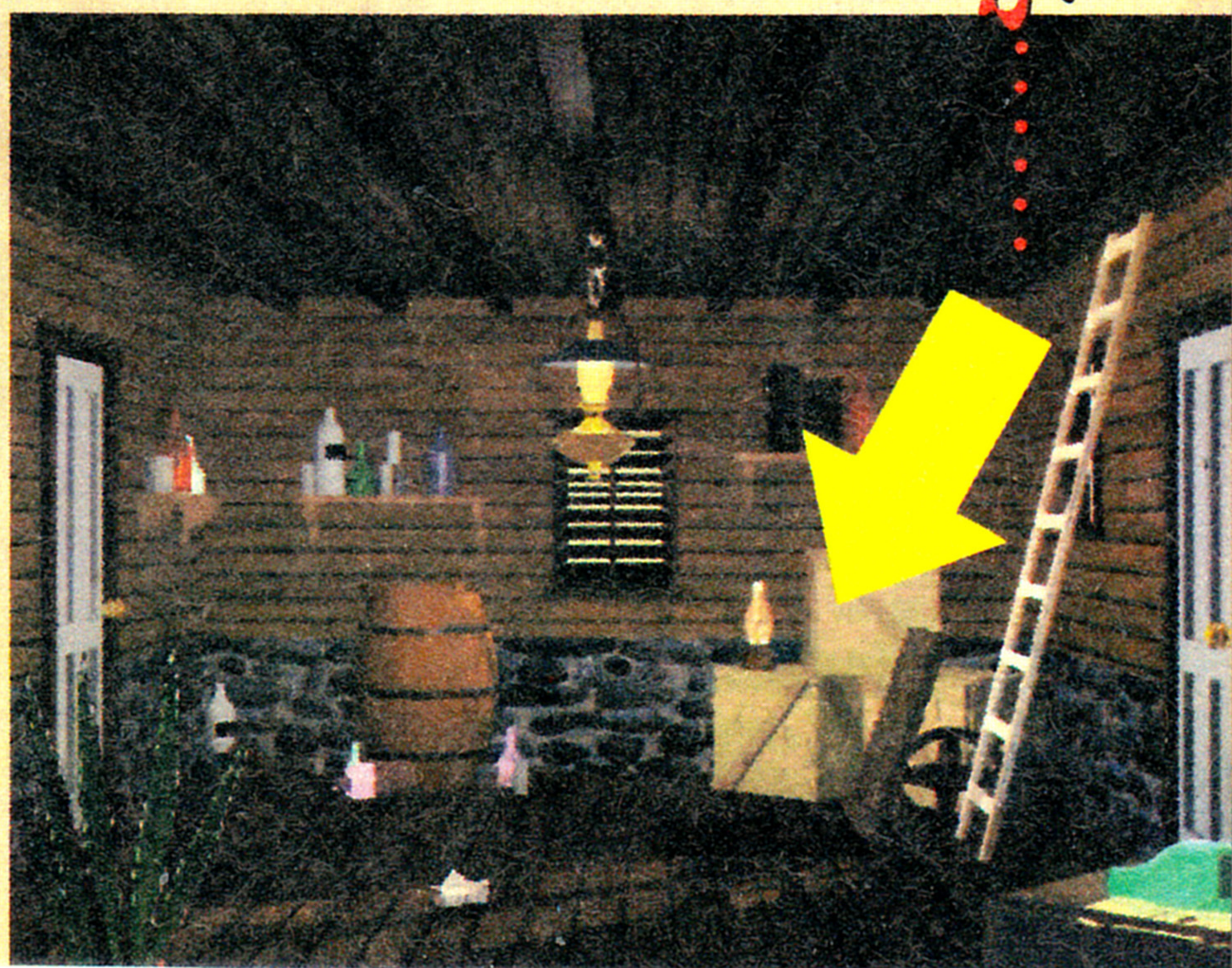
⬆小屋の裏側にも重要なアイテムや装置が隠されている。画面上を細かく調査することを忘れるな！　たとえば水車とか鍵とか……。

⬆酒を飲むことだけが生きがいなのかな？とにかくガンガン飲ませて機嫌を取ろう。

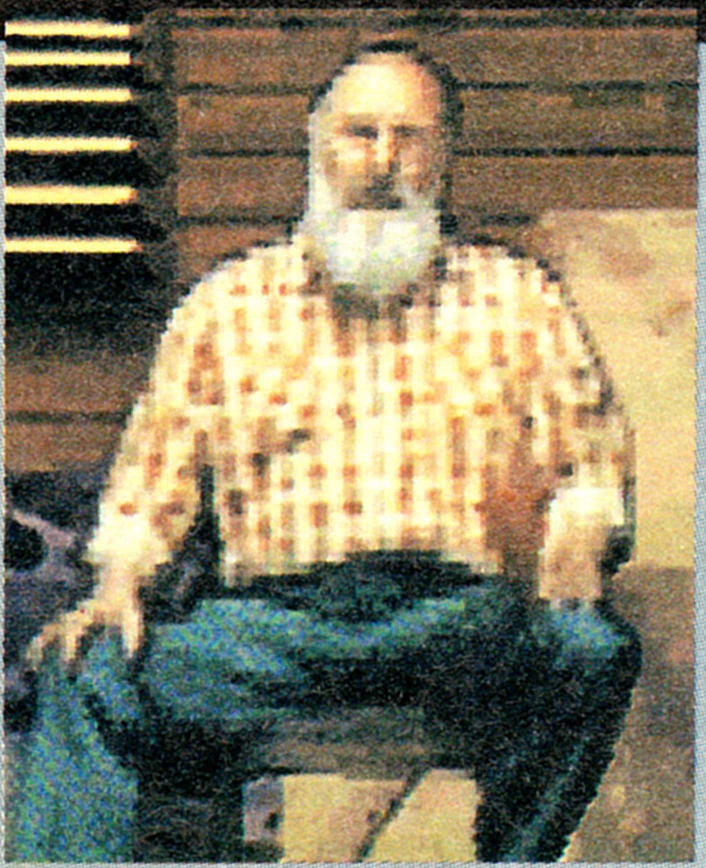
⬆乾杯をするのだが、自分は決して酒を飲まないこと。うまく酒を捨てて、かんぱ〜い。

⬆何度か乾杯すると、鍵が手に入る。そしたらミラーを完全に酔わせよう。

地下への扉が……



⚜ゾーク紳士録⚜ 酔いどれミラー



見るからに人がよさそうな風体のミラー氏は、話してみるとホントに人がいい。とはいえ、彼がシラフでいるところを見た者がそれほどいないため、ただ単に酔っているから気分がいいだけなのかもしれないが……。酔っているといえば、ミラー氏の酒好きは有名である。好きこそものの上手なれとはよく言ったもの、彼はライ麦酒とその乾杯の儀式についての論文を書いてくれたりするのだ。論文の学術的価値はともかく、何かを追及すれば、何かのカタチにはなるものなのだ。

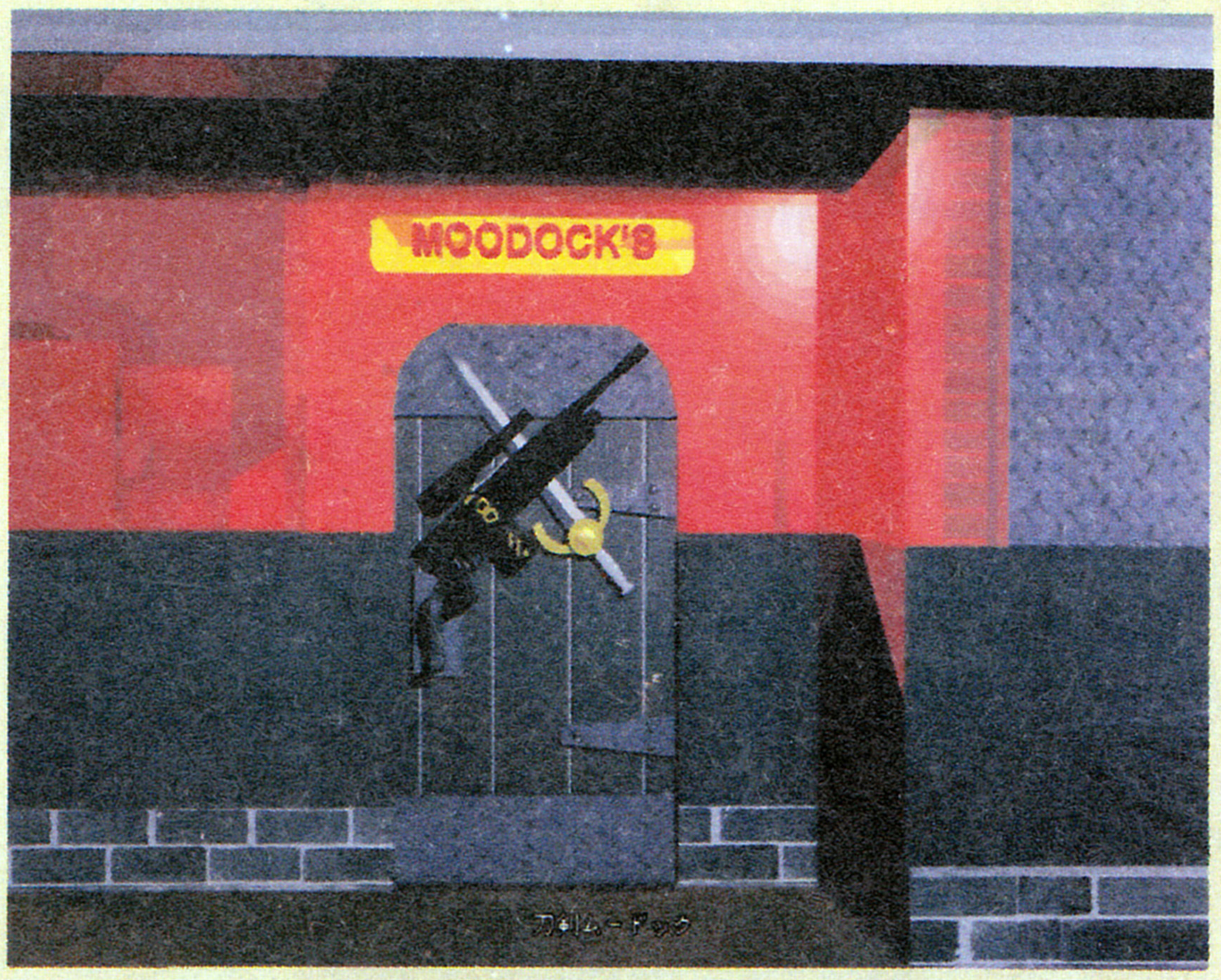
Check③ ムードックの武器屋

東シャンバーにおいてのひとつめのチェックポイントは、ムードック氏の経営する武器屋だ。この店は、町の目抜き通り（というほどのものでもないが）に位置している。ここは、ライフルなどの銃器に加えて、中世のヨーロッパで使われたような剣まで、ありとあらゆる武器が揃っているのだ。

このように、多彩なニーズに対応できる品揃えがされているようではあるのだが、実際にはこの町ではそれほど武器の需要がないらしい。というのは、この店の主人は店でのかなりの時間を、〝サバイバルゲーム〟というテーブルゲームをプレーしてすごしているようだからだ。ヒマでしかたがないのだろう。

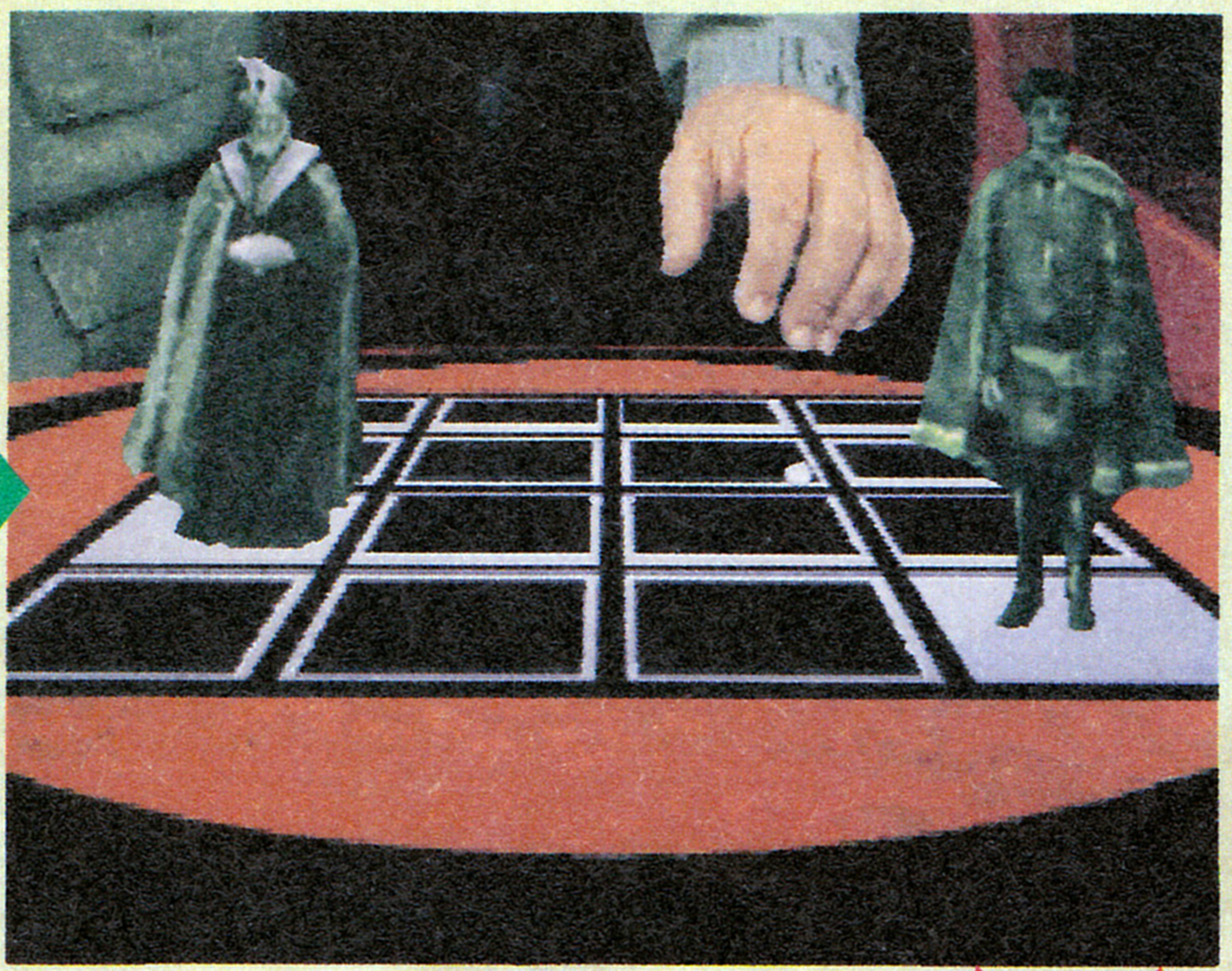
この店にプレーヤーが入ると、案の定サバイバルゲームの相手をすることになる。さて、ここでこのサバイバルゲームの説明をば。このゲームは縦4マス、横4マスのボードの上で行われる。このボード上で、ムードック氏はウィザードを、プレーヤーは戦士を操作する。ウィザードの移動したマス目には、穴が開き使用不能になる。順々にそれぞれが移動し、最後に残ったマス目を取った競技者が勝ち、というルールのゲームなのだ。ちなみに、このゲームのルールは西シャンバーの町長のキャビネットにもファイルされているから、詳細については、そちらを参考にしてもらいたい。まあ、このサバイバルゲームは、それほど難しいものではないので何度かプレーするうちに、ムードック氏を負かすことができるようになるだろう。楽勝楽勝！

それでは、みんながこのゲームで勝利を得ることができたと仮定して話を進めていこう。ムードック氏は、得意のゲームでキミに負けてしまっても、それをくやしがるのではなく、自分とゲームで一緒に遊んでくれたことに対して感謝してくれる。そのお礼に、なんと彼はプレゼントをしてくれるのだ。いやあ、人のいいオヤジさんでよかった。彼がくれるプレゼントとは、錆びてはいるが宝石が埋め込まれた1本の剣と、なにやらよくわからない文字が刻まれたコインである。どちらもどう使うのかはよくわからないが、ここではとりあえずありがたくいただいておくことにしよう。



➡東シャンバーにあるムードックの武器屋だ。狙撃銃と長剣で飾り付けられたドアに、男のロマンが見え隠れする……。

➡ムードックの店の内部。正面にいるのが、オーナーであるムードック氏。サバイバルゲームを前に彼はさびしそうに見える。相手をしてあげよう。


⬅サバイバルゲームの対戦風景。この勝負に勝てば、ムードック氏からふたつのプレゼントが贈られる。プレゼントは下の2アイテムだ。

⚜ゾーク紳士録⚜ ムードック

ムードック氏は武器という荒々しい品物を扱う仕事をしているわりには、非常に温和な男性である。しかし注目してほしい。彼は、右手が肩からないのである。はっきりしたことはわからないが、かつては彼は戦士だったことがあるのかもしれない。彼の右手は、戦いの中で失われたのに違いない。この男は、そのとき受けた名誉の負傷を背負いながら、この片田舎で武器商人として生計を立てているのである。彼の人生は男のロマンと挫折で満ち満ちているのだろう。

剣とコインが

Check 4 鍛冶屋

この鍛冶屋は、東シャンバーの町の一角で商売を営んでいる。ハゲタカ谷で、鍛冶屋という商売が繁盛しているかどうかは、はなはだ疑問ではあるのだが、とりあえず開店しているということは、損だけはしていないのだろう。

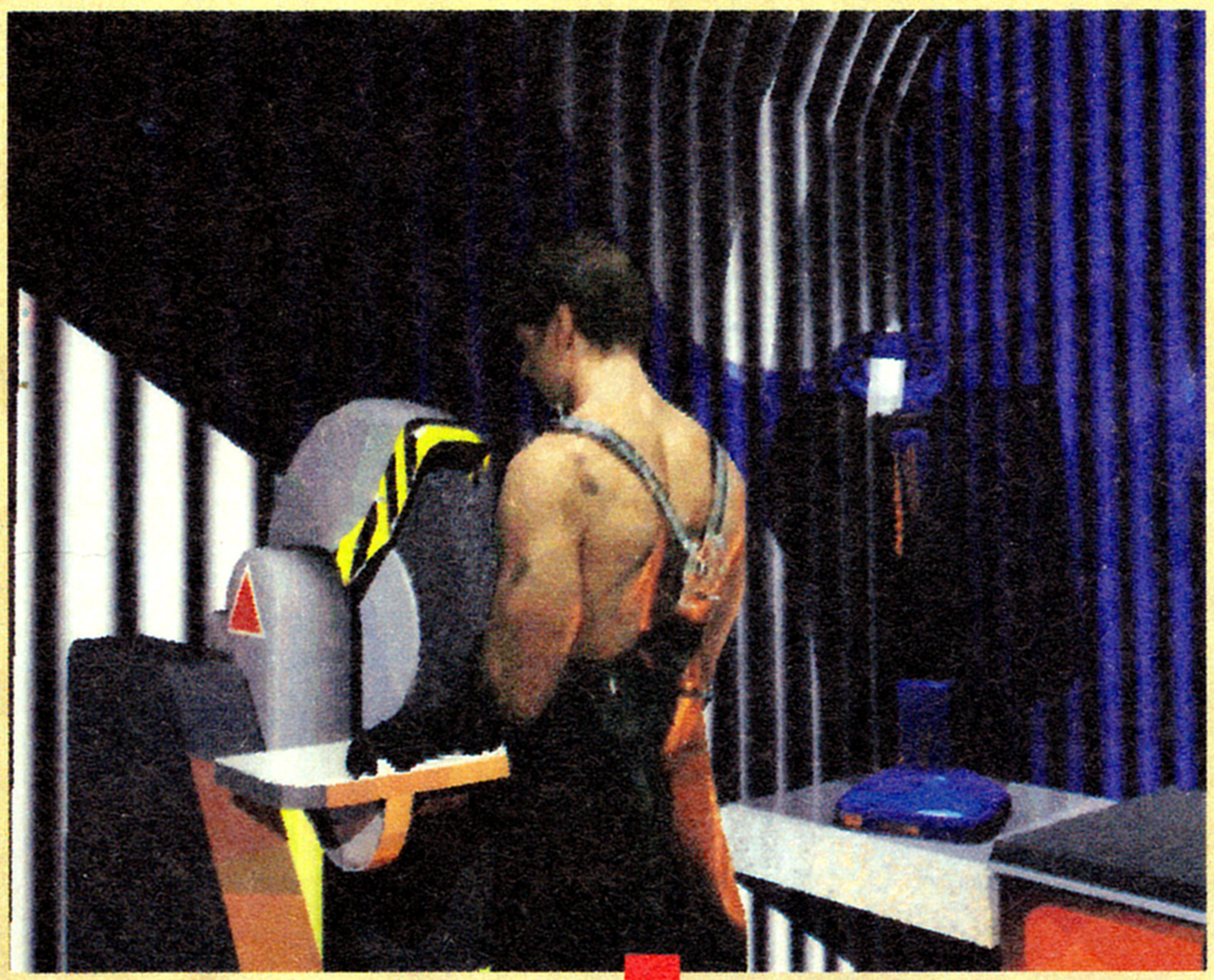
プレーヤーは、左のページで解説したムードックの武器屋で剣を手に入れた。しかしながら、その剣はかなりの年代物のようで錆ついてしまっており、シャープな切れ味などはとうてい期待できない。そこへこの鍛冶屋の登場である。当然、ここではその剣を鍛え直してもらうことになるのだ。

ところで、この鍛冶屋なのだが、いささか人当たりが悪いってことを承知しておいていただきたい。異常にシャイなのか、あるいは単に人間嫌いなのか、そのへんは不明だ。だが、とりあえず仕事に関しては熱心らしい。鍛冶屋は剣を見せると、言葉少なではあるが、口許に笑みを浮かべつつ剣を受け取ってくれる。彼は仕事に時間がかかるので、剣の研磨が終わるまでに、キミは何度かこの場所を訪れることになるだろう。ここはいったん引き下がり、別の場所でほかのイベントをクリアーしてこよう。ほかのイベントを終わらせてくれば、鍛冶屋は磨かれた剣を差し出し、工賃を要求してくるから、いくばくかのお金を渡してやればいい。

➡鍛冶屋の外観。東シャンバーの中央通りに、店は直接面している。左にいる人物が、この鍛冶屋の主人なのだ。

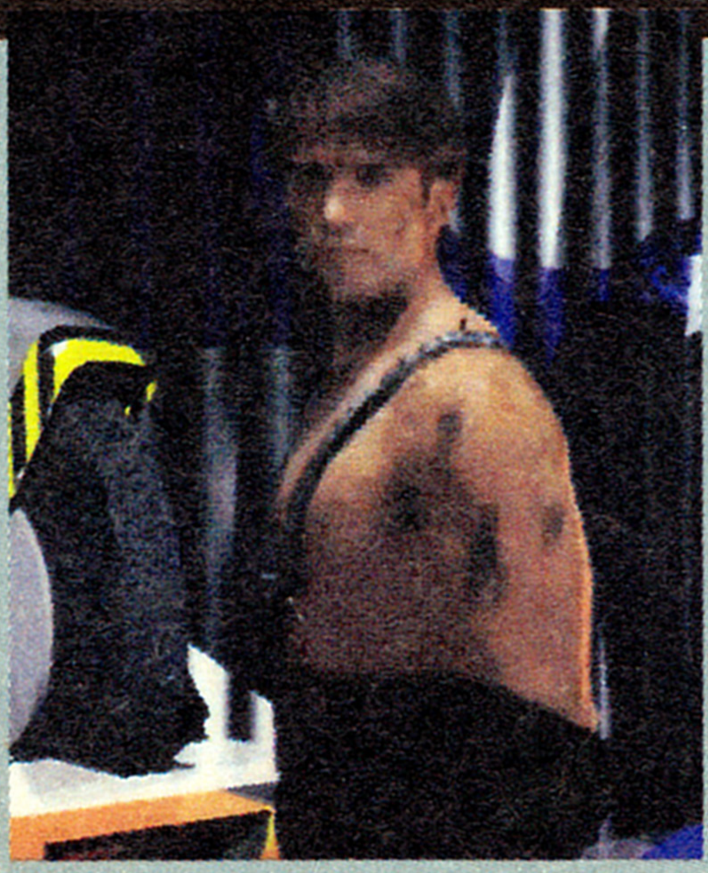
さて、剣は使えるようになったことだし一件落着かというと、そうでもない。というのは、この剣はのちにある場所で使用すると簡単に折れてしまうのだ。がっかりだが、ここは折れるような研ぎかたをした鍛冶屋にねじこんでみよう。剣を渡すだけではダメなので、これについて、彼に質問してみよう。どういった態度で彼に話しかけるかだが、ちょっと考えてみてもらいたい。金を払って研いでもらった剣が折れたのだ。おのずと彼に対するキミの態度は決まってくるハズ。その場にふさわしい態度で鍛冶屋に話しかけると、彼はある事実を白状する。なんとこの男は、キミの剣と店にあったほかの剣とをすり替えたというのだ。そして、ついでにキミの剣を〝ベン〞という人物に売り渡してしまったとも。ひとしきり話したあと、キミの表情を見てさすがに悪いと思うのか、鍛冶屋はキミに1枚の引き替え券を手渡す。彼は君に、この引き替え券を持って〝ベン〞なる人物に会いに行け、と告げることになるのである。

さて、この〝ベン〞という人物なのだが、彼は東シャンバーから少し離れたところに住んでいる。どこにいるかは、おのおの自分で探してみてほしい。ここで書いちゃうと、おもしろみがないでしょ。で、彼に会うことができたら、鍛冶屋から預った引き替え券を渡そう。そうすれば、キミが武器屋ムードックに研磨を依頼した本物、〝小人の剣〞が入手できるハズ。これで、東シャンバーの鍛冶屋にまつわる解説はおしまいだ。さあ、次へいってみよう。



⬅鍛冶屋にはだまされるな。しっかりと話をし、本物の剣を手に入れろ。

⚜ゾーク紳士録⚜ 鍛冶職人

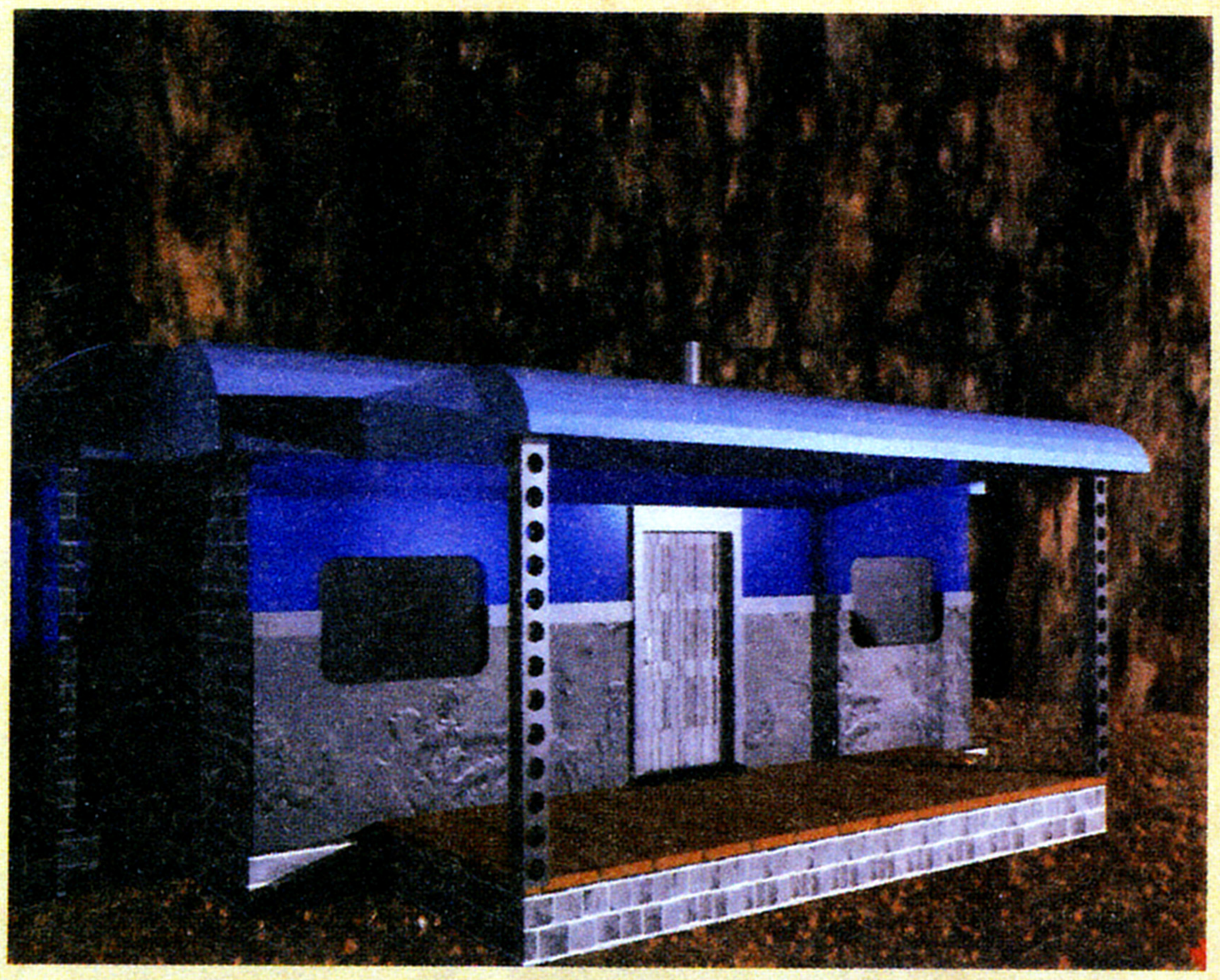


筋骨たくましく、顔もなかなかハンサム。これで弁術さえ冴えていればいうことはないのだが、彼はかなり口下手なようだ。普通に話すと返ってくる答えは、「＊+-:」とかなんとかいった感じのもので、さっぱりわからない。一説では彼は現代語よりも、古代ゾーク語に精通しているとの噂もある。口下手はそのせいかもしれない。しかも、愛想の悪さは、たぶんゾーク世界でナンバーワンだろう。また、実直そうに見えるが、多少狡猾なところもある。要注意人物だ。

Check❺ スヌート農場

西シャンバー新市街を西へ抜けると、英雄記念碑がある。ここで北へ向かう道を選ぶと、間抜け記念碑にたどり着く。ここからさらに北へ進むと、青い建物とサイロが見えてくるだろう。この場所こそが、5番目のチェックポイントである、スヌート農場だ。

建物の前に立って、ドアをノックしてみる。しかし、なかから返事はない。どうやら、留守のようだ。建物をよく調べてみると、右側の窓が開けっぱなしになっていた。ここから、建物のなかに入ってみようかな。しかし、他人の家に黙って入るのは、れっきとした犯罪行為。だからといって、この建物に入らないと、冒険を続けられなくなってしまう。やはり、窓からこっそりと入る以外に、方法はなさそうだ。心のなかで家主に詫びながら、キミは窓を乗り越え、建物のなかへ入った。



➡あたりはひっそりと静まり返っていて、人の気配はない。この建物のなかへ入るには、いったいどうしたらいいのだろう。

部屋のなかは、ひっそりと静まり返っている。やはり、住人は留守だったようだ。窓によじ登っていたときはドキドキしたけど、これで少しだけホッとしたな。しかし、今キミがしていることは、あくまでも悪いことだ。もしも住人が現われたら、素直にあやまろうね。

すべての部屋を調べたら、家の奥にあるキッチンへ向かおう。このキッチンにあるシンク(流し台)は、いろいろなことに使えるぞ。たとえば、持っているアイテムに水を汲むことができる。また、シンクのそばに置かれた石鹸をうまく利用すれば、アイテムを洗ってキレイにする、なんことだって可能だ。ここはひとつ知恵を絞って、様々なことを試してみてくれたまえ。きっと、いいことがあるに違いないぞ。

⬅西シャンバーで出会った子供の贈り物にあることをすると、下の写真のようなアイテムが現われた。

それから、ここでは重要なアイテムも見つかる。見落とすことのないよう、いろいろな所をくまなく探してみよう。

スヌート農場を立ち去る前に、サイロへ行ってみよう。サイロをよく調べると、かけ金が見つかるよね。実は、あるアイテムをサイロのかけ金に差し込んで、どちらかの方向に回すと、かけ金がはずれるようになっているのだ。そしてサイロのなかには、なんと大量のニンジンが‼ ニンジンは、あとで必要となる重要なアイテムなので、ひとついただいてしまおう。こんな風に、取れるものはなんでも取ること。それがこの冒険を成功させるための秘訣だ。

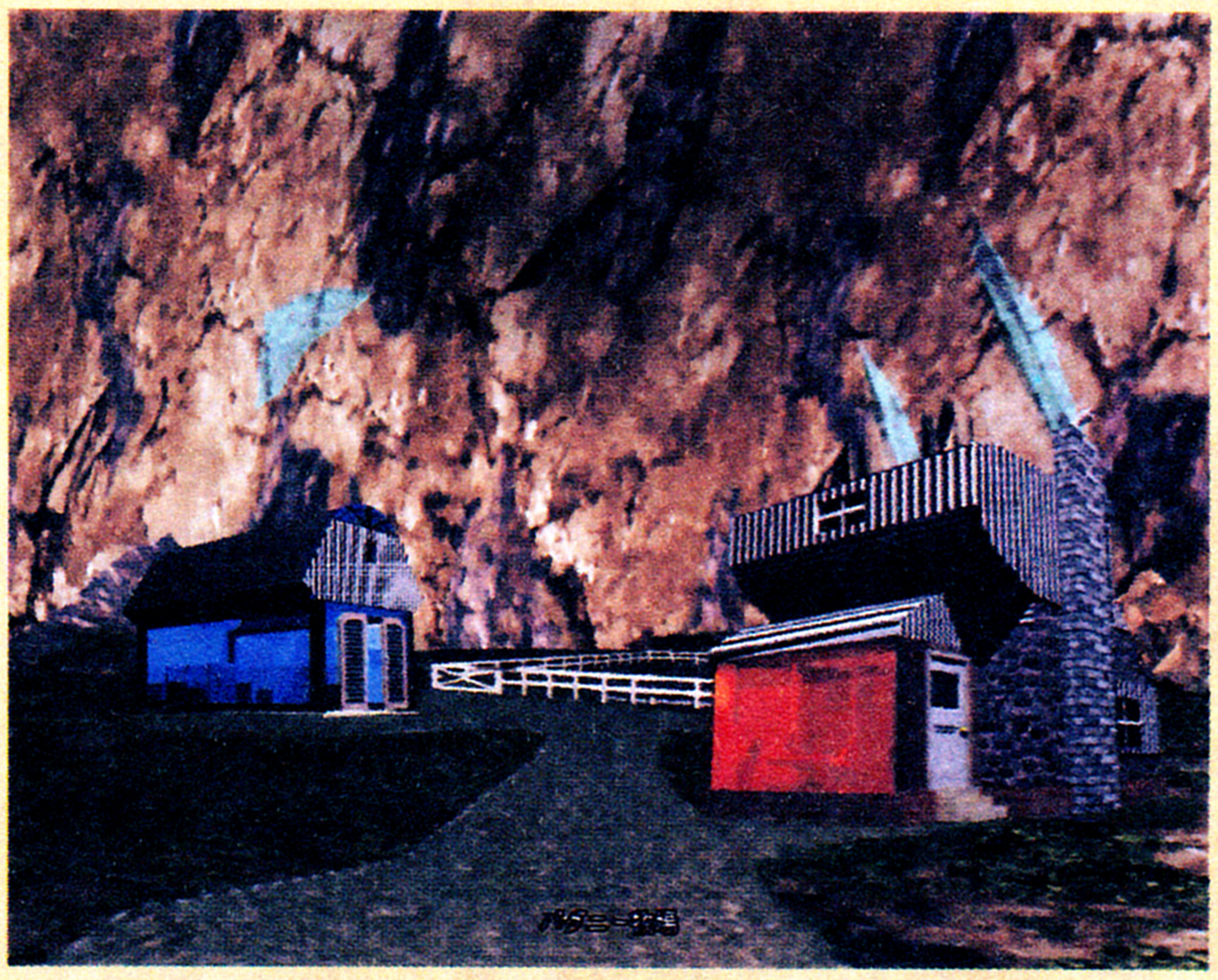
⬅サイロのかけ金に、あるアイテムを差し込むと……。

➡サイロが開き、なかには数えきれないほどのニンジンが。

⚜ゾーク淑女録⚜ レベッカ・スヌート

ハゲタカ谷で最も美しい女性が、このレベッカ・スヌートだ。とはいっても、ハゲタカ谷に住んでいる女性の数なんて、たかが知れているけどね。彼女には、スヌート農場をひとりで切り盛りするだけの気丈さがある。だから、レベッカを怒らせると恐いぞ。彼女に接するときは、自分は彼女の敵ではない、というイメージを前面に出すことが大切だ。自分が仲間だということさえ彼女にわかってもらえれば、彼女はキミにとても親切になり、冒険の手助けをしてくれるはずだ。

Check❻ パグニー牧場



➡パグニー牧場の全景。手前の建物がパグニーの家で、奥に見えるのが牛小屋だ。乳牛が1頭だけいる、小さな牧場である。

スヌート農場から間抜け記念碑まで戻り、そこから西へ進むと、パグニー牧場にたどり着く。この牧場に住んでいるパグニー氏は、前に登場した灯台守りに負けないくらいの臆病者だ。彼は、キミを決して家のなかへ入れようとはしない。そんなパグニー氏であるから、彼とドアごしに会話するときは、笑顔を絶やさぬようにして安心させよう。こうして彼の心を開くのに成功すれば、いいことがあるかもしれないぞ。

ところで、この牧場にはパグニーの家以外に、もうひとつ建物がある。それは牛小屋だ。牛小屋へ行くと、1頭の牛がのんびりとワラを食べている。この牛をよ〜く見てみると、おなかには豊かなオッパイが！　そう、この牛は雌牛なのだ。つまり、この牛から牛乳が採れちゃうってワケだね。もちろん、パグニー牧場の雌牛からも、牛乳を採ることができるぞ。取れるものは何でも取れ、という鉄則に従い、この雌牛から牛乳を採ってみることにした。

ここで、実際にこの牛から乳をしぼるにはどうすればいいかを説明しよう。パグニー牧場の雌牛から牛乳を採るには、ページ下に載せた4つのアイテムが必要だ。キミは、これらのアイテムをすべて持っているかな？　これらをうまく使えば、牛乳を手に入れることができるぞ。ただし、注意しなければならないことがある。それは、乳しぼりをする前には、必ず手を温めておく、ということだ。もしも、冷えたままの手で雌牛のからだに触れると、雌牛に蹴り飛ばされてしまうぞ。牛という動物は、見かけによらず非常にデリケートなのだ。手を温めるのに必要なものは、下の4つのアイテムに含まれている。手を温めるための具体的な方法は、自分で考えてみてね。

牛乳が手に入っても、うれしさのあまり、その場で腰に手をあてて飲んでしまってはダメだぞ。実は、あとで探検するある場所を自由に歩きまわるためには、この牛乳が絶対に必要なのだ。だから、そのときがくるまで、牛乳はキミのカバンのなかにしまっておこう。

➡この人がパグニー氏だ。用心深い彼は、よそ者のキミをひたすら追い返そうとする。ちょっとイヤな感じなのだ。しかし、冒険を成功させるために、ここはグッと我慢せよ。

乳しぼり必須アイテム

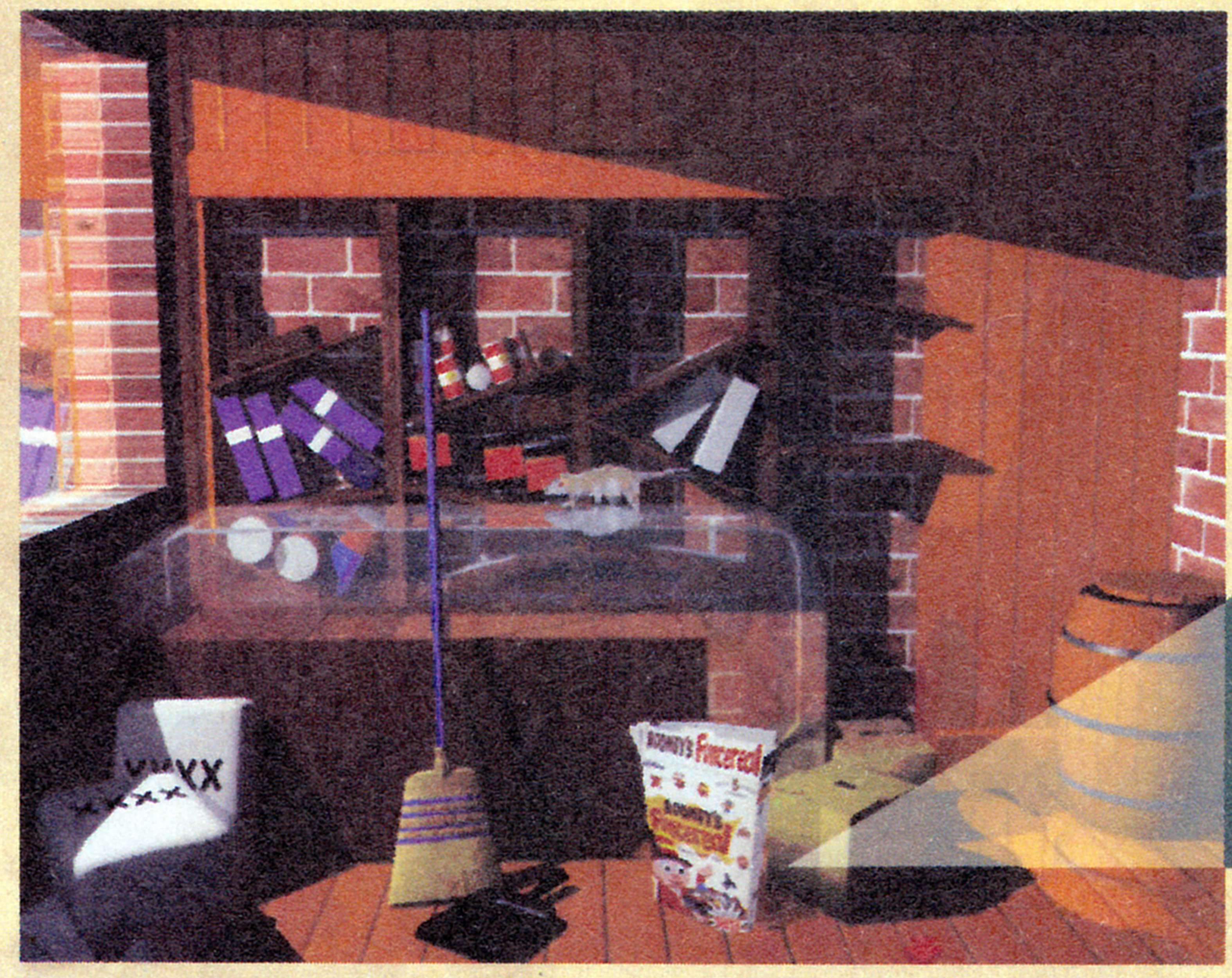
Check⑦ よろず屋

よろず屋に入るには、ドアに掛かっている鍵を開けなければならない。このドアを開ける方法は、ゾークの世界に数ある謎のなかでも特に難しいものだ。まずは、ひとりで解いてみよう。そして、どうしても鍵の開けかたがわからないというキミは、この謎を解くためのカコミ記事を下に用意したので、これを参考にしてくれ。そうすれば、きっと鍵の謎が解けるハズだ。

店にはいると、なにやらチョロチョロと動き回るものが見えるよね。実は これ、この店に住みついているオオネズミなのだ。ブキミだなんて言ってないで、さっさと捕まえて箱に入れてしまおう。このオオネズミは、あとで奇想天外な使いかたをするぞ。なんと、ある乗り物の動力源になるのだ。

➡よろず屋は、東シャンバーにある。店のドアには、何でも持って行っていいよ、と書かれた紙が貼られているぞ。

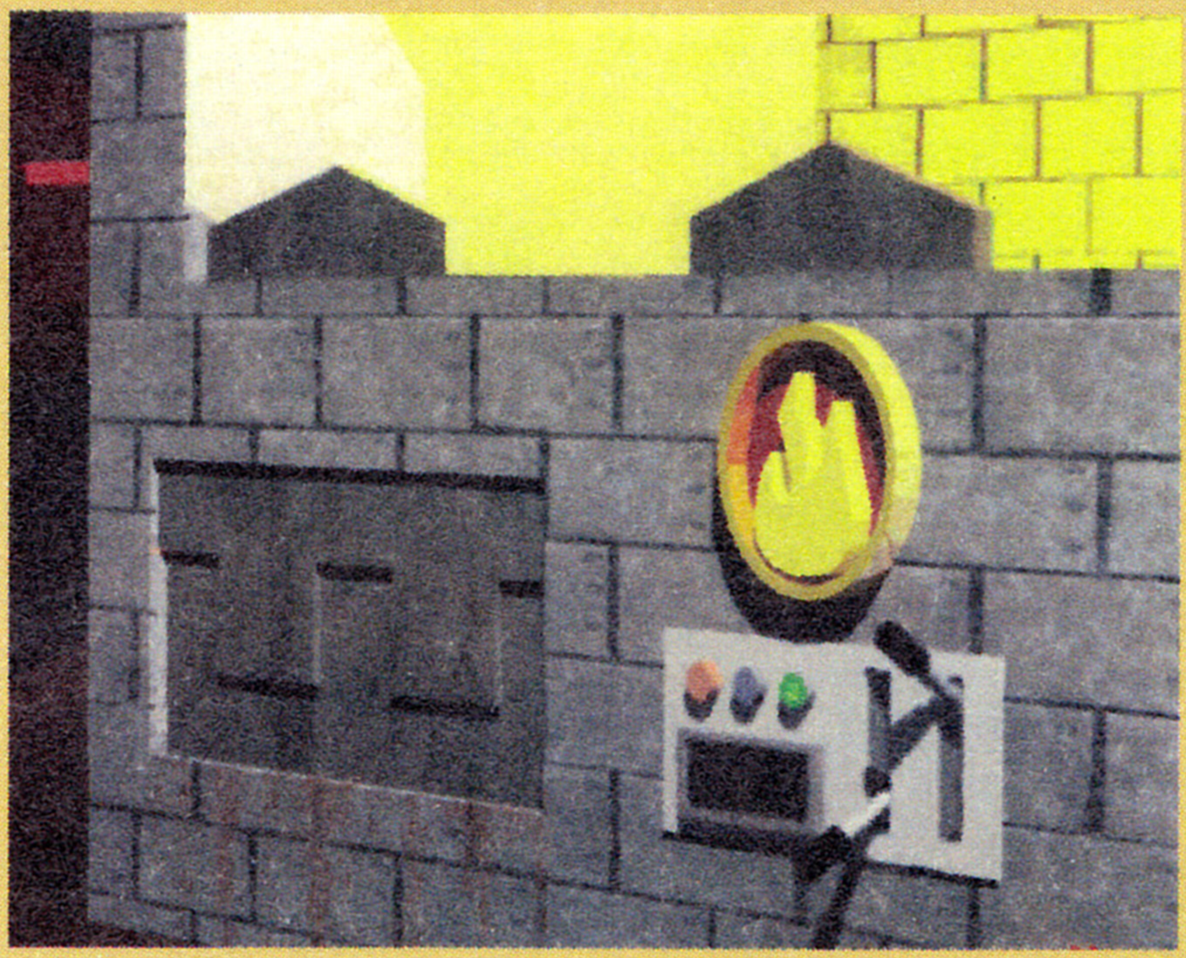
オオネズミを捕まえたあと、部屋のなかをさらに調べると、コーンフレークの箱を見つけた。実は、このコーンフレークには、下のようなオマケの呼び子が入っているのだ。このオマケを手に入れる方法は、自分で考えてみてね。同じことを2回やるのがコツだぞ。

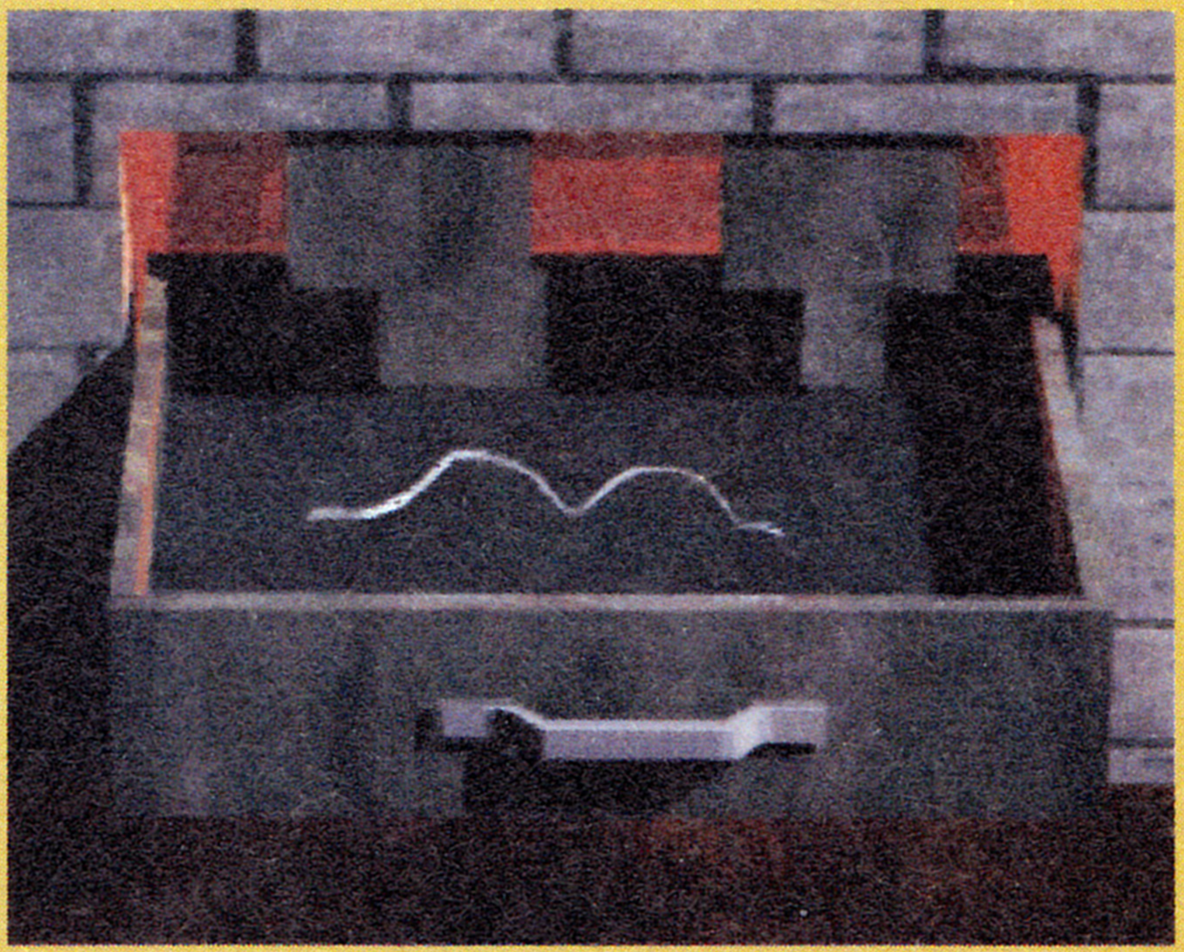


店の鍵はどうやって開けるの？

この店に入るのは、ちょっと大変だ。店のドアには鍵が掛かっているので、まずは、この鍵を開けない限り店内に入れない。しかし、どこを探しても鍵が見つからないのだ。ここで、少し考えてみよう。ひょっとしたら、針金のようなものを鍵穴に差し込んでコチョコチョッとやれば、ドアが開くかもしれないぞ。ほら、空き巣狙いのドロボーがワイヤーを使って人の家の鍵を開けちゃうって話を、聞いたことない？　このドロボーのテクニックを、利用しちゃうってワケ。キミは、ブラジャーの箱というアイテムを持っているかな？　ある方法でこのアイテムを燃やすと、なんとブラジャーに使われていたワイヤーが焼け残るのだ。あとは、焼けたワイヤーを水で冷やせばよい。これさえあれば、鍵なんて要らないのだ。

➡東シャンバーにある焼却炉でブラジャーの箱を焼けば、ひょっとしたら……。



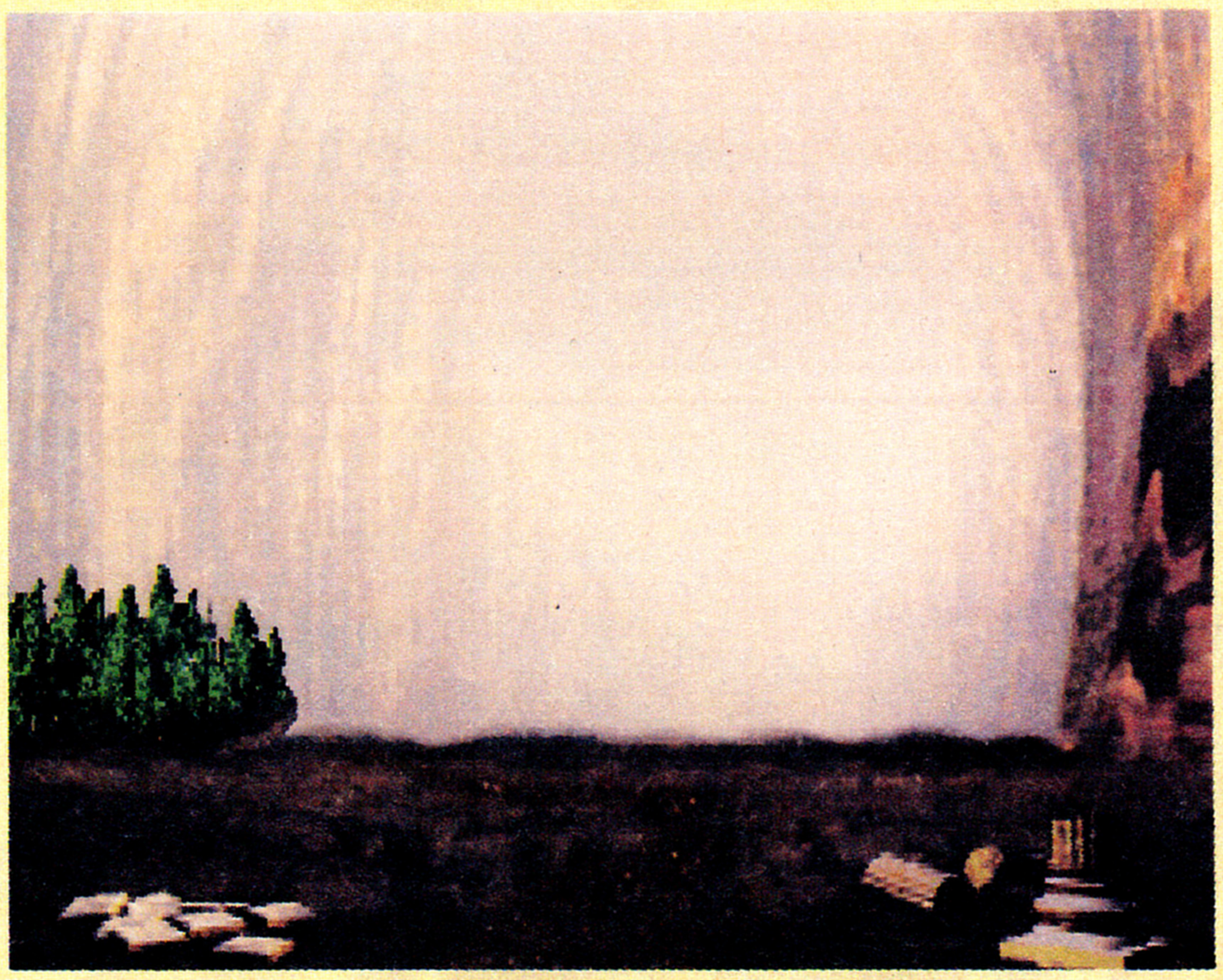


⬅ワイヤーを冷やすには、どこかでフラスコに水を汲んでおき、それをかければよいのだ。

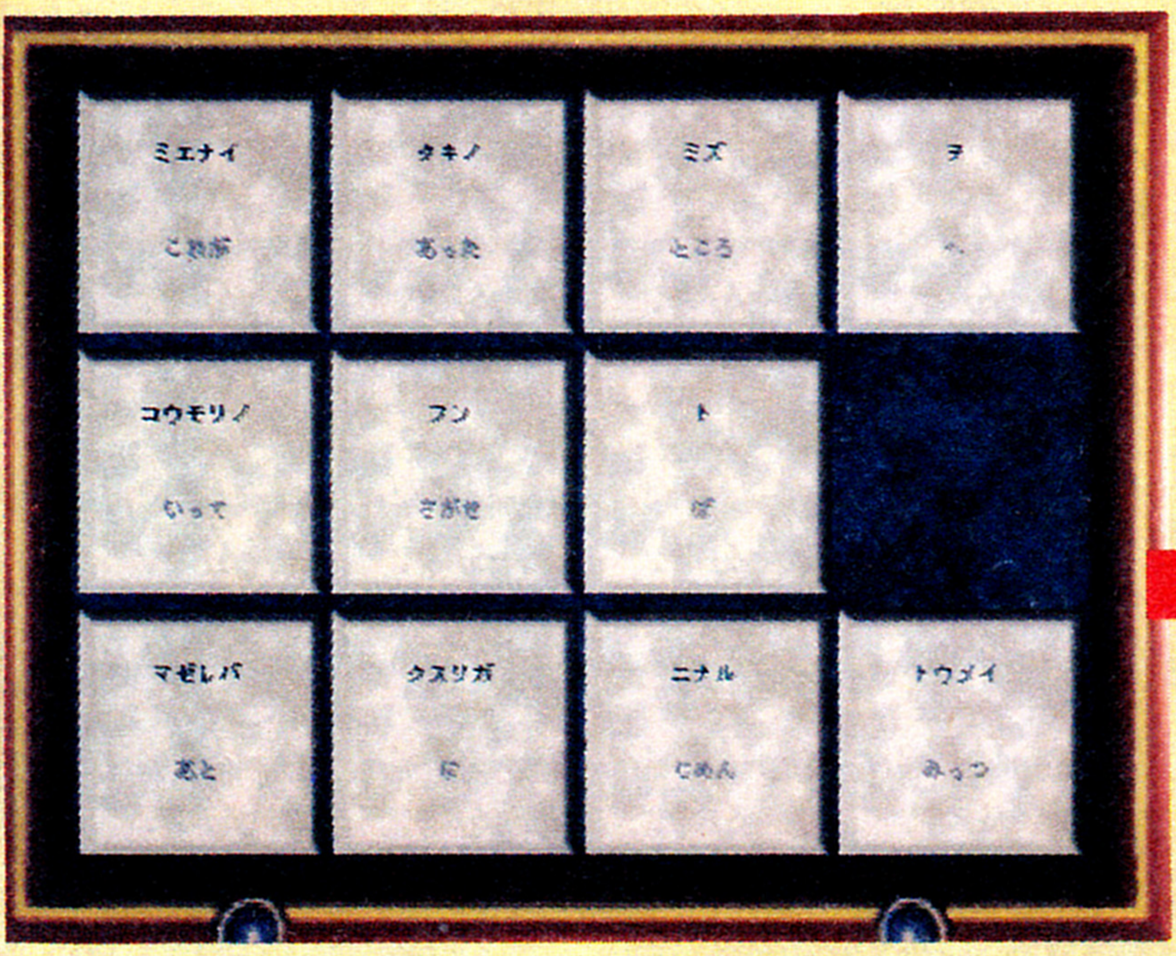
Check 8　遺跡

東シャンバーの北には、いにしえに栄えた都市の遺跡の残骸がある。とはいっても、ギリシャに起源を持つエンタシスと呼ばれる柱があるのみなのだが……。ここでは、まず地面に散らばっている石板とフレームを拾い集めることから始める。そして、このふたつを組み合わせてみよう。下の写真のようなパズルができ上がるハズだ。石板の総数は、全部で16。おのおのの石板には上下2段に単語が書かれている。この16コの石板をずらして、正しい順番に並び替え、上下の単語が文章になるように移動することによってパズルは完成する。その文章なのだが、下の写真で途中まで正解を作っておいた。残りは、各自で考えてもらいたい。

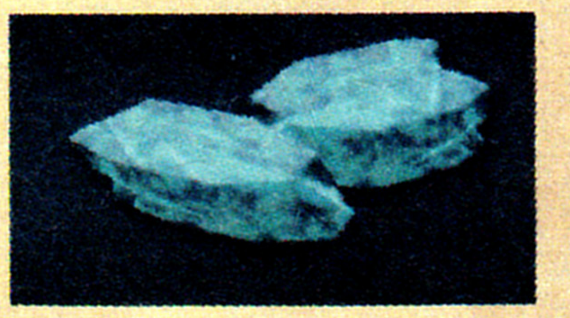
➡霧に包まれていて、雰囲気たっぷり。荒涼としていて、一見何もなさそうだが、実はとても重要なアイテムがあるのだ。



さて、パズルが完成すると重要なアイテムがふたつ現われる。具体的には、たいまつ石と円盤のかけらだ。これらふたつのアイテムは、プレーヤーの足もとに転がっているので、見落すことのないように、後々使用することになるから、なくさないようにね。



足元に注目…

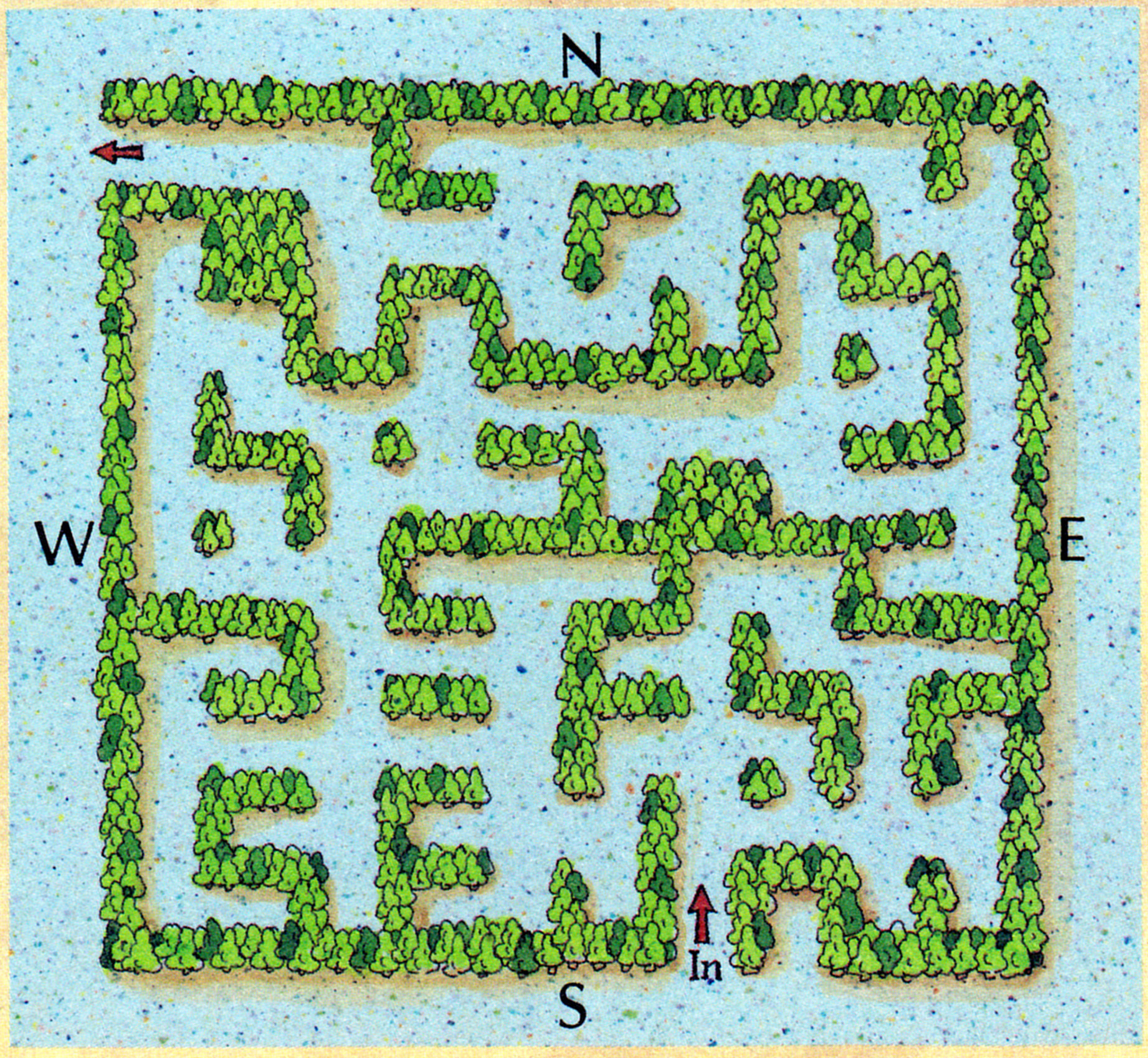


ふたつの森

攻略もいよいよ大詰めにさしかかってきた。というわけで、ここでは最後に、ゲーム序盤に登場するふたつの森のマップを掲載したいと思う。

下に掲載したふたつのイラストは、左から"ささやきの森"、"妖精の森"のマップだ。どちらも東シャンバーのすぐそばにある。広すぎるわけではないが、それなりに複雑な迷路だぞ。

とりあえず、この付録ではそれぞれの森の白地図を載せるのみにとどめておいた。この記事の制作時には、森の中でのイベントをも記録しておいたのだが、あえて誌面には書いていない。というのは、プレーヤーであるキミ自身に、これらの森でどんな出来事が待っているのかを確認してみてほしいからなのだ。みんなの楽しみを奪いたくはないしね。キミたちの健闘を、我々は心より祈ってやまない。



すべての旅人に贈る暗黒への道しるべ

広大なゾークの世界は、ときにここを訪れる者を迷わせる。そこで、我々はこの世界の地上と地下の立体地図を作成した。貴殿の旅のお供に、ぜひ一部お持ちあれ。

灯台
古い粉挽き場
西シャンバー
新しい製粉場
妖精の森
東シャンバー
遺跡
ささやきの森

特別講座

リターン・トゥ・ゾークを快適に楽しむ方法

新時代のインタラクティブアドベンチャーゲーム『リターン・トゥ・ゾーク』。このゲームは、従来のゲームと違い、ハイクオリティーなゲームであるかわりに、ハード側にもそれなりのものを要求する。今回紹介したセットアップや周辺機器は、絶対コレでなければダメというわけではないが、このゲームの本当のよさを知ってもらう意味で、あえて必須とさせてもらった。価格的にもかなりこなれてきた機器もあるし、購入しておいて絶対損はないものばかり。むしろ、今後のパソコンシーンでは、こういった周辺機器を揃えておかないと新時代のゲームは遊べないのだ。

必須▶▶ 倍速CD-ROM

今さら言うまでもないことだが、『リターン・トゥ・ゾーク』はCD-ROM専用のゲーム。CD-ROMドライブが標準で装備されているFM TOWNSやPC-9821MULTiといった機種以外では、CD-ROMドライブを用意する必要がある。当然だね。

最近では、ロジテックの倍速CD-ROMドライブが1万9800円で発売されるなど、周辺機器としては、かなり購入しやすい価格となってきた。『リターン〜』は、CD-ROMドライブの性能によって動画の動きはもちろん、ゲーム自体のスピード感がずいぶん違ってくるので、今後のことを考えれば、SCSI-2規格対応の4倍速ドライブなんていう高性能なものを購入するのもひとつの手かもしれない。かつては高嶺の花だった4倍速ドライブも今年の年末あたりから低価格モデルが次々とリリースされる予定とか。安い倍速か、ちょっと高いけど高性能、高速の4倍速か……。悩みどころではある。

▲とにかく最近ではCD-ROMがなければどうにもならない。これも時代の流れ。持っていない人はこれを機会に購入に踏み切れ。

必須▶▶ ハードディスク

▲価格的にはかなり安くなってきたハードディスクだが、同じように見えて、性能はマチマチ。購入には十分注意を払うように。

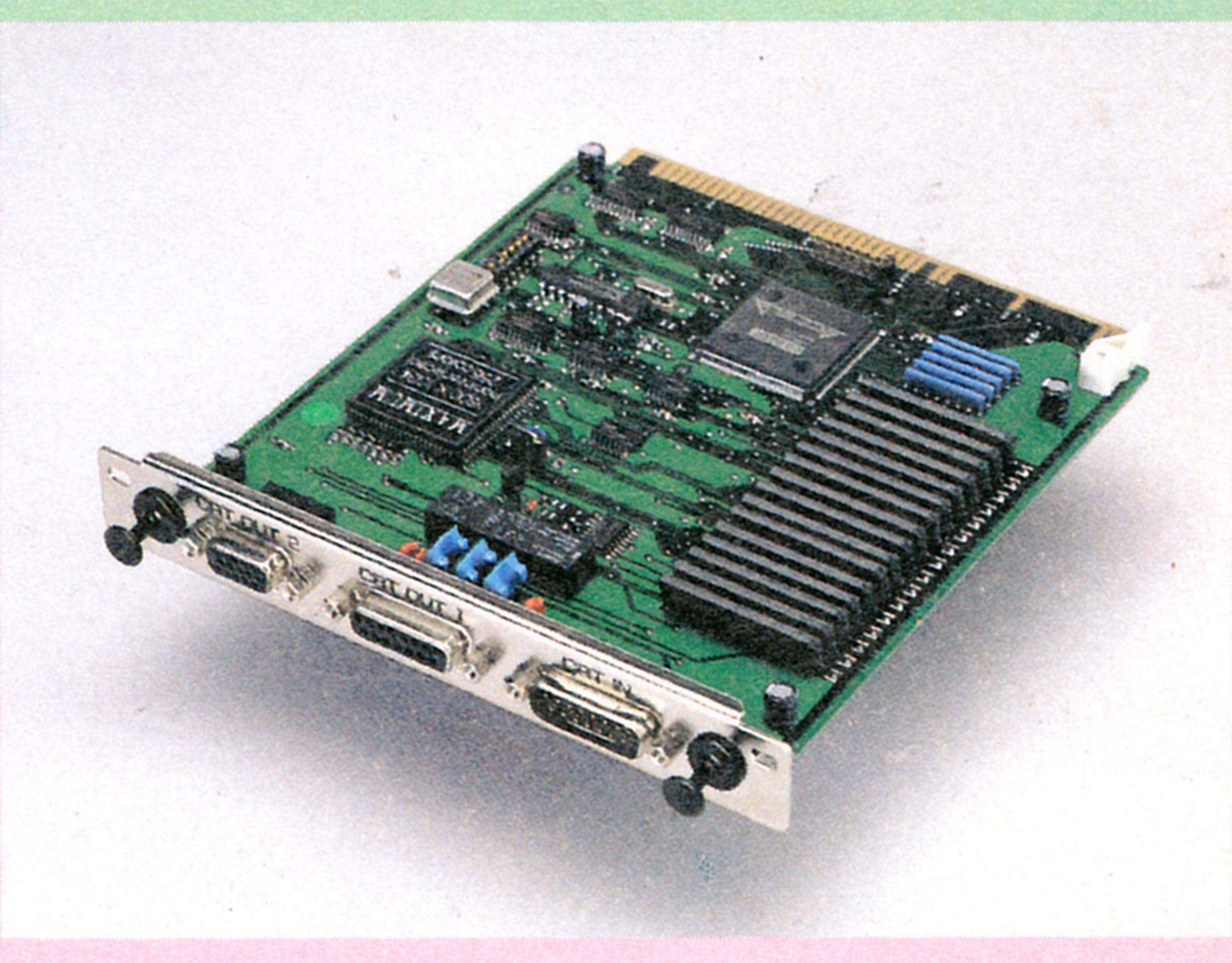
これまた今さら言うまでもないが、『リターン・トゥ・ゾーク』はハードディスク専用ゲームなのだ。マッキントッシュ版などは、プログラムの大部分をハードディスクに転送することによってストレスのない高速なゲーム展開を楽しめるから、大容量、しかも高速なハードディスクが必要なのは言うまでもないことだろう。

プログラムを転送する際に必要なハードディスクの空き容量は機種ごとに違っているが、おおむね3メガバイト以上という感じになっているので、容量自体は大したことはない。しかし、ここで問題なのは、ハードディスクの性能、いわゆるデータ転送速度などだ。平均シークタイムやキャッシュの容量が少ないと、これまたスピーディーなゲーム展開は望めない。『リターン〜』は、場面場面でのストレスない進行が命って部分もあるので、ハードディスクの性能がゲームの善し悪しを決めかねない。SCSI-2対応の500メガあたりを用意したいところ。

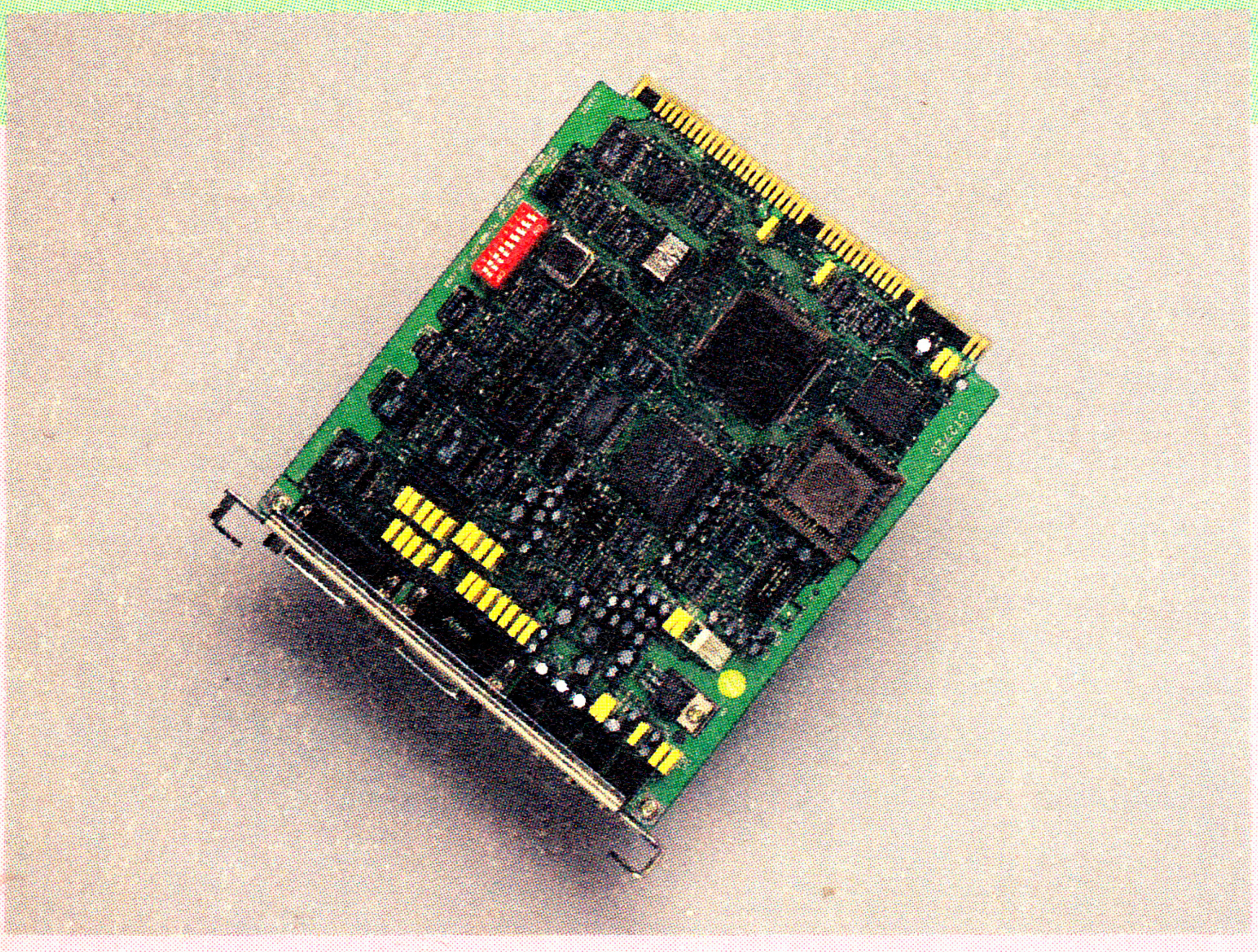
必須▶▶ グラフィックボード

ひと昔前なら、その存在すら知られていなかったグラフィックボード。さすがに最近のパソコンシーンでは、CPUの次にマシンの性能を決定づけるものということで知らない人もいないだろうが、まだまだゲーム関連ではマイナーな存在といえるだろう。

とはいえ、DOS/Vマシン、いわゆるPC互換機にはなくてはならない存在。海外もののゲームなどは、すでにいろいろな種類のビデオカード(グラフィックボード)に対応している。『リターン〜』も海の向こうからやってきた海外ゲーの移植ということで、グラフィックにはかなりうるさい。今後、PC-9821用ゲームでもビデオカードが必要なものがどんどん増えることは、まず間違いない。新型MATEシリーズなどは、最初からビデオカードが装備されていて、これまた時代の潮流ということになっているのだ。高速描画の256色表示でなければ『リターン〜』の魅力も半減してしまうぞ。



▲「シムシティー2000」などから始まったグラフィックボード対応ゲーム流行り。やっぱりこれがなくっちゃいいゲームはねえ。



⬆アメリカのゲームファンの間では標準装備が当たり前のサウンドブラスター。音のないゲームなんてゲームじゃないよね。

必須▶▶ サウンドカード

最近のCD-ROMソフトは音質のほうもかなり向上してきており、CD/DAをそのまま鳴らしたりするようなものあるほど。『リターン〜』もその例にもれず、音まわりはかなり充実したものになっている。

通常のFM音源に加えて、MIDI音源(GM規格)に対応。ローランド社製のMT32、CM64を使えば、ハイクオリティーのデジタルサウンドが楽しめる。注意が必要なのは、PC-9821のXシリーズのような、PCMは持っているけれど、FM音源を装備していない機種。これにはサウンドブラスター16を装備することがおすすめだ。NEC純正のFM音源データを鳴らすには、拡張FM音源チップを別途購入する必要があるが、これさえ装備してしまえば、ほかのゲームのFM音源もすべて鳴らせるようになるわけだから、お買い得というほかない。当然DOS/Vマシンのほうもサウンドブラスター対応。『リターン〜』の美しい音楽やセリフを堪能するためにも絶対必要だ。

各機種ごとの最適なセットアップは?

PC-9821

PC-9821シリーズでは、MULTiとMATEのAシリーズにしか対応していない。しかもCPUは486以上、内蔵メモリー3.6メガバイト以上となっていて、PC-9821のなかでも、かなりパフォーマンスの高いモデルでないと『リターン〜』はプレーすることができない。編集部のおすすめはグラフィックボードを高速なものにすること。そして486SXを搭載しているのであれば、オーバードライブプロセッサーを装備したい。そうすれば動画のコマ落ちがなくなるぞ。

マッキントッシュ

マッキントッシュは、ハードの制約が少なく、普通にCD-ROMドライブを装備しているようなモデルであれば、特に問題なくプレーすることができる。ただし、古い機種やシングルスピードのCD-ROMを持ったマシンなどでは、快適にプレーするのは難しい。ここは68040以上のCPUを装備したモデルで挑みたいところだ。メモリーも、少ないと音が出なかったり、ムービーがコマ落ちするといった事態が起こることがある。またパワーマックには非対応なので注意。

FM TOWNS

ほかのマシン同様、FM TOWNSもCPUに486を装備していることが最低条件となっている。またメモリーはPC-9821よりもちょっと多めで、4メガバイト以上必要だ。FM TOWNSもどちらかというと、あまりハードに依存しないほうなのだが、ひとつだけ注意点がある。FM TOWNSではHシリーズ以前のモデルはCD-ROMドライブのスピードがシングルスピードなのだ。『リターン〜』をプレーするには倍速が必須。Hシリーズはちょっとつらいかも……。

DOS/Vマシン

ほかのマシンと違って、CPUが386/25メガヘルツ以上のものでもオーケーというDOS/Vマシンだが、今どき386を持っている人もいないだろう。ここはやはりDOS/Vらしく486DX2/66メガヘルツあたりでプレーするのが無難な線だ。だいたいDOS/Vマシンを持っているような人は、英語版をすでにプレーしているだろうし、マシンのセットアップに関しては、自分のマシンは自分が一番よく知っているに違いない。32ビットバスのマシンなら、まず問題ないはずだ

LOGiN 21号特別付録

平成6年11月4日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第13巻　第21号　通巻200号

DESIGN/MOONDOG FACTORY

Printed in Japan